Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, sierpień 1996

TOP SECRET

cena 3,00 zł (30.000 starych dobrych zł)

53 / 8



Offensive

Toshinden

Desert Wolf

ATF


OTO CZŁOWIEK...

ZWYCZAJNY REDAKTOR PISMA O GRACH, JEDNAK...
TOP SE...

...KIEDY ZAJDZIE POTRZEBA
WC

PRZEISTACZA SIĘ W...
WC
SZUR

...HASZAKMANA!!!

UMIE BIEGAĆ...

...PŁYWAĆ (JAK SIEKIERA)...
BUL
BUL

LATAĆ!!

HEJ
DAWAJ KASZANKĘ

ŁADNIE TO TAK?!!
PLU

OTO ON ...

...ALE NIE JEST SAM
KARACZAN-MAN CZYLI SPIDER-DŻENIK
AA...PRZYDZEMIŁ MNIE DO ŚCIANY!!
POSŁUGUJE SIĘ DŻEMEM

GHOST KOPALNY

NACZELNINE
NIEDŁUGO WIĘCEJ O SECRET SUPER HEROES
C.D.N!!!



„Desert Wolf" – niby nic szczególnego; ot, zwykła strzelanka na motywach lotniczych podobna do starego dobrego „Retaliatora"; ponieważ jednak grywalnością w pewnością dorównuje pecetowemu oryginałowi, Voyager zdecydował się przyznać REKOMENDACJĘ!

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne- inne.
Na górze spis alfabetyczny,
a po prawej nie.



„Battle Arena Toshinden" – jedna gra w dwóch wcieleniach: pecetowym i konsolowym. Niespodziewanie (nawet dla samego siebie) wersję pecetową dorwał Naczelny, na Saturnie zaś pogrywał Kruk; najlepszy przykład na to jak odmienna platforma wpływa na ocenę tej samej gry.



„Offensive" – mariaż symulacji II wojny światowej i walki rozgrywanej w czasie rzeczywistym, najnowsza produkcja strategiczna firmy Ocean, nie do końca przypadł do gustu Sir Haszakowi, co stara się udowodnić w jak zwykle rozwlekłym artykule.



„ATF" i „AH-64D Longbow" – dwa symulatory z jednej serii, dwóch recenzentów nie spokrewnionych i nie kontaktujących się ze sobą, a oceny podobne; najlepszy przykład na to, jak seryjność produkcji może wpłynąć na jakość. W roli zastanawiających się nad najnowszymi symulatorami Electronic Arts występują Robaquez i Gawron.

Za miesiąc wyda się:

„Formula 1 Grand Prix 2" – najnowsza, długo oczekiwana symulacja wyścigów Formuły 1 produkcji Microprose wpadła w ręce Robaqueza. Ponieważ ostatnio dużo latał na symulatorach, obawiamy się żeby podczas wyścigu nie próbował schować podwodzia.

„Battleground: Waterloo" – jak wszyscy pamiętają tę bitwę rozegrał Napoleon, a po raz kolejny miał rozegrać Gawron; niestety sezon urlopowy pokrzyżował mu te ambitne plany (schronił się na Słowacji) i zostawił tę przyjemność Sir Haszakowi.

„Gender Wars" – sprawozdanie z wojny płci, czyli najnowszej produkcji strategicznej firmy SCI złoży Aragorn, który przez ponad tydzień zachowywał się jak największa szowinistyczna świnia (trwają ustalenia czy męska czy kobieca).

„Olympic Series" – Igrzyska się skończyły, ich komputerowa wersja z US Gold pozostała; Simon postara się zwiększyć, zbyt małą naszym zdaniem, liczbę medali zdobytych w Atlancie przez Polaków (chyba że symulacja pracy sędziów w niektórych konkurencjach, będzie nazbyt wierna).

„Return Fire" – szalona strzelanka firmy Warner Interactive International, którą otrzymał lekko postrzelony Pałcjusz; obiecał, że zda relację z pola bitwy (o ile przeżyje).

„The Killing Grouds" – druga część „Alien Breeda 3D" według Voyagera niesamowicie; już za miesiąc odpowie dlaczego.

A ponadto Naczelny wysmaży arcyfachowy test najnowszej karty S3 Virge ze sprzętowym akceleratorem graficznym, senorita Clara przyzna, że jest głupia i wykaże dlaczego, Sir Haszak opisze najlepszy na świecie program brydżowy, a NadMANGAnian z pewnością nie opisze kolejnej mangi. Prócz tego przygotowujemy całą gamę atrakcji wszelakich, które (mamy nadzieję) z braku innych przypadną naszym Szanownym Czytelnikom do gustu.

menu

co nowego?

Położenie

W ostatnich dniach zmieniło się dramatycznie położenie redakcji. Obecna jej siedziba mieści się około 7 pokoi dalej na wschód niż poprzednia. Telefon, adres i metraż pozostały te same. Przeprowadzkę przeprowadzono na fali zmian jakie spontanicznie, konsekwentnie i niezmiennie od początku roku są realizowane w piśmie. Ostatnia faza zmian najwyraźniej już większości redaktorów zbrzydła, toteż kto mógł uciekł z miejsca stałego pobytu tłumacząc się urlopem. Przeprowadzka spadła więc na BadJoya i Sir Haszaka, którzy nie wykazali się czujnością i zostali w charakterze tych, co gaszą światło. Ponieważ jednak ktoś musiał robić kolejny numer (znów padło na BadJoya i Sir Haszaka), więc po przerzuceniu mebli zakończyli prace fizyczne zostawiając kosmiczny bałagan (kto był, a parę osób miało to nieszczęście, miał wątpliwą przyjemność zobaczyć obraz nędzy i rozpaczy).

Prócz redakcji położenie zmieniła Dobrochna. Gdy praca nad numerem miała się ku końcowi, ta zniknęła w niewyjaśnionych okolicznościach nie pojawiając się ani w redakcji, ani w domu, ani w znajdującym się w sąsiedztwie sklepie spożywczym (celem uzupełnienia płynów ustrojowych)! Wyjaśnienie okazało się proste – jako artystka posługująca się językiem obrazów zapomniała, jak korzysta się ze słowa drukowanego. By zwalczyć wtórny analfabetyzm, skryła się w jakimś bliżej nie zidentyfikowanym zakątku Warszawy i przeczytała książkę (przynajmniej tak oświadczyła na konferencji prasowej zorganizowanej dla członków redakcji następnego dnia po odnalezieniu).

Położenie zmienił również Emilus. Do niedawna przynależał on do redakcji wypożyczając swe talenty programowi telewizyjnemu, który wymyślił i prowadzi. Od niedawna natomiast okazało się (całkiem niespodzianie, rzecz jasna), iż jest dokładnie na odwrót. Szok był podobny do tego, jaki przeżyli ludzie dowiedziawszy się, że Ziemia nie jest płaska.

Ostatnia zmiana położenia wiąże się ze znajomą pizzerią, do której czasem zaglądamy, aby posilić się nieco zmęczeni bezczynnością w redakcji (nie podamy nazwy, bo prócz nas jadają tam inni sławni ludzie i mogliby się zrazić, choć zrazów się tam nie serwuje). Otóż pewnego dnia zauważyliśmy, iż nawet tak skalany donosicielstwem zawód kelnera nie pozwala czasem na podanie potrawy bez wypadku. BadJoy miał szczęście być obsługiwany przez kelnerkę, której po dwakroć nie udało się donieść... sałatki! Zbyt ostro wchodziła w zakręty.

Kończąc tym akcentem kulinarnym (na inny chwilowo nas nie stać o czym za miesiąc) i życząc udanych resztek wakacji

podżyrował Triumwirat w składzie Emilus (jeszcze?) i Sir Haszak (nie wszyscy obecni)

P.S. W tym miejscu pragniemy serdecznie przeprosić za karygodne niedopatrzenie jakie miało miejsce w relacji z naszego skromnego jubileuszu 50-numernicy. Otóż pisząc o gościach z firm dystrybujących gry nie wspomnieliśmy nic o najliczniejszej chyba grupie reprezentującej Digital Multimedia Group. Wszystkim przybyłym na naszą imprezę pracownikom DMG gorąco dziękujemy i obiecujemy poprawić się przy relacji z kolejnego jubileuszu.

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski (borek@mi.com.pl)
REDAGUJE ZESPÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński, Piotr Leszczyński, Darek Michalski – kurekta (haszak@mi.com.pl), Rafał Piasek – sekret. redakcji (piasek@mi.com.pl), Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
Wymiary reklam:
90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 290mm – 1 strona
DTP: Studio DTP Wydawnictwa (02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
INTERNET: http://www.atm.com.pl/~ts
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-16551**

BLOOD & MAGIC

Skuszona z pewnością sukcesem Warcrafta i C&C Interplay wydać zamierza swoją rozgrywającą się w czasie rzeczywistym strategię. Osadzonej w rpgowskim świecie Forgotten Realms „Blood & Magic" spodziewać się będziemy na PC-CD w listopadzie tego roku. Gracz jest tu obdarzonym wielką mocą magiem, który wzywa przez portal lojalnych Akolitów, by pomogali mu w jego podbojach. Akolici zmienić się mogą w potężniejsze kreatury w różnych magicznych miejscah. Owa możliwość transformacji w połączeniu z przemyślaną eksploracją środowiska ma stanowić o sukcesie w rozgrywce, w której będziemy konkurować z podobnymi nam łaknącymi władzy czarnoksiężnikami. Fantastyczne bronie, skrzynie pełne skarbów, magiczne eliksiry i czary, 28 unikalnych potworków w 25 misjach – czekamy z niecierpliwością.

Dixie

ALBION

Jest rok 2227. Statek kosmiczny „Toronto" wylądował na planecie Albion w poszukiwaniu bogactw naturalnych. Planeta okazała się zamieszkałym i tajemniczym światem. Jako Tom Discoll, pilot przybyły z ekipą odkrywczą, musisz ustrzec żyjącą na niej cywilizację, a przy okazji zgłębić jej tajemnice (np. w jaki sposób przybyli na nią Celtowie w 400 roku naszej ery). Grę rozpoczynać będziemy bohaterem, ale później dołączą do niego kolejne postacie rodem z klasycznego fantasy (drużyna może liczyć do 6 postaci). Świat będziemy oglądać na przemian dwu- i trójwymiarowy, a od każdego ze spotkanych mieszkańców Albionu będziemy mogli wyciągnąć jakieś informacje. Podczas bitew będzie trzeba się wykazać odrobiną myślenia strategicznego. Zadania jak i bitwy nie mają, zdaniem autorów, być nie do przejścia – wszystkie mają się złożyć na ciekawą, wciągającą przygodę.

Gra (PC-CD) firmy Blue Byte ukaże się na rynku polskim za sprawą firmy CD Projekt we wrześniu.

Pałcjusz

Carmageddon

Firma SCI zaprasza do wzięcia udziału w szalonym wyścigu. Wraz z 26 kierowcami będziesz walczył o tytuły Króla Krwawych Jatek i Księcia Karamboli. Prócz jazdy można będzie strzelać do konkurentów (już gdzieś pisałem o podobnej grze w tym numerze), a skuteczny strzał można będzie wymienić w sklepie na naprawy i nową broń. Ale musisz uważać, gdyż przeciwnicy są pamiętliwi i przy pierwszej nadażającej się okazji zechcą wyrównać rachunki. Przez całą grę prowadzony będzie ranking kierowców od miejsca 99 do 1. Im wyżej się w nim znajdziesz, w tym niebezpieczniejszych wyścigach będziesz mógł uczestniczyć i tym lepsza broń będzie na Ciebie czekała w sklepie.

„Carmageddon" pojawi się w 4. kwartale tego roku i będzie chodził na komputerach PC-CD. Jego dystrybutorem w Polsce będzie Digital Multimedia Group.

Pałcjusz

CATZ

Po co komu kot? Ano po to, by nie czuć się samotnym. Niestety posiadanie kota to nie tylko przyjemności – zabawy, wychowywanie czy choćby obserwacja jego zachowań, ale także kilka mniej przyjemnych spraw... Tak było dotychczas bo teraz każdy może zainstalować sobie program Catz (WIN, MAC) firmy Mindscape. Do wyboru mamy pięć ślicznych kociaków różniących się nie tylko wyglądem ale także osobowością. Wychowywanie i obserwacja kota może dostarczyć wiele radości. Oprócz tego nasz milusiński będzie dzielnie pilnował naszego komputera stanowiąc przy okazji zabawny screen saver. Więcej szczegółów za miesiąc.

BADJOY

P.S. Mouse included.

DAGGERFALL

Od wielu miesięcy Bethesda wrzucała na Internet kolejne screeny do drugiej części swego monumentalnego dzieła Elder Scrolls, a wydanie gry ciągle przesuwano. Obecny termin to tegoroczne lato. Daggerfall ma nie powielać błędów i wypaczeń Areny jednocześnie utrzymując co w niej było dobrego i dodając wiele nowych elementów. Głównym zadaniem gracza jest wypełnienie misji zleconej przez Imperatora, a dotyczącej rozpoznania intrygi, która prowadzić może do próby obalenia władcy. Jak na rpg przystało nie musimy sztywno trzymać się naszej misji i możemy w ogromnym, pięknym i niebezpiecznym świecie Tamriel wybrać dowolną drogę poszukiwań śledząc historie o szaleństwie, miłości, czarnej magii, zdradzie oraz spisku zmierzającym do przywołania potężnej mocy sprzed tysięcy lat. Gracz podróżować będzie po wszystkich rodzajach terenu: górach, nizinach, także pod wodą i przez inne wymiary. Dokonywać będzie tego mógł na piechotę, na koniu lub na okręcie. Handel, partcypacja w cechach rzemieślniczych, a nawet szmuglowanie będzie atrakcją dla miłośników strategii.

Gra ukaże się na PC-CD.

Dixie





Discworld 2

Na zimę tego roku Psygnosis planuje wydanie drugiej części wspaniałej przygodówki Discworld. Świat, w którym rozgrywa się akcja powstał w książkach mistrza humoru Terrego Pratcheta. Podróżujący w nieznane na grzbiecie ogromnego żółwia A'Tuina, podtrzymywany przez kilka słoni Dysk jest miejscem, w którym fantasy okraszona jest wyrafinowanym żartem. Miasto Ankh Morpork dotyka kolejna tragedia i jest to tym razem zniknięcie Śmierci, który uchyla się od swych obowiązków. Nikt nie chce samodzielnie umierać i miejskie władze trąbią na alarm. Pragnąc poradzić sobie z trapiącym ich problemem zatrudniają stałego w takich wypadkach faceta od brudnej roboty – jako zastępcę ponurego właściciela kosy wyznaczają naszego starego znajomego z części pierwszej. Wcielając się więc ponownie w rolę nieudanego maga Rincewinda, któremu jeszcze raz użyczy głosu niezrównany montypythonista Eric Idle podróżować będziemy po Dysku narysowanym pięknie przez specjalistów z Hanna Barbera.

Dixie

The Last Blitzkrieg

Firma SSG znana z takich gier strategicznych jak serie „Warlords" i „Carriers at War" kończy kolejną grę wojenną. Po raz kolejny będziemy mieli sposobność przyjrzeć się bliżej niemieckiej ofensywie w Ardenach w 1944 roku. Gra wyposażona została w nowy system bitewny zaprojektowany specjalnie dla niej, umożliwiający dowodzenie do poziomu regimentu. Bitwa podzielona została na 6 scenariuszy (ostatnim jest rozegranie całej). Oprawę gry ma stanowić pełny katalog uzbrojenia użytego w Ardenach. Jeśli nic się nie zmieni, w Polsce dystrybutorem gry przeznaczonej na platformę PC-CD będzie firma IPS CG.

Sir Haszak



Fighter Duel

Celem autorów nowej gry lotniczej, której wydawcą jest Philips Media, było oddanie atmosfery towarzyszącej pojedynkom powietrznym rozgrywanym podczas II wojny światowej. Zasiadamy za sterami jednego z 13 myśliwców mając na celu tylko jedno – posłać przeciwnika na ziemię. Zaletami gry mają być płynna animacja w wysokiej rozdzielczości, drobiazgowo odtworzone warunki lotu każdym z samolotów oraz wyrafinowana taktyka stosowana przez pilotów sterowanych przez komputer (tych może być w powietrzu do 8 na raz).

Grę wydaną na PC-CD w Polsce będzie rozprowadzała firma IPS CG.

Pałcjusz





Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Za sprawą firmy 7th Level ukazała się właśnie kolejna zmontyphytonizowana gra, która zdaniem autorów jest strategiczna przygodówką lub przygodową strategią. Na śmiałków chcących zapuścić się w czasy króla Artura i zagrać w „najlepszą grę CD roku Pańskiego 932" czekają liczne atrakcje w postaci łamigłówek oraz oryginalnych gier (np. dla nałogowców „Palenie czarownicy", dla sportowców „Rzut nieboszczykiem", dla nimfomanów „Trzepanie dziewicy").

Gra najprawdopodobniej nie będzie miała legalnego dystrybutora w Polsce.

Pałcjusz



Ecstatica 2

Być może jesienią (choć raczej na początku przyszłego roku) dotrze do nas sequel gry Ecstatica, której pierwsza część pojawiwszy się w 1995 odniosła spory sukces wykorzystując sprawdzony pomysł Alone In The Dark (filmowy sposób prezentacji akcji z różnych zamontowanych na planie kamer). Nowatorskość produktu polegała na zastapieniu kanciastych wieloboków znacznie ładniej wyglądającymi elipsoidami. O akcji wiadomo z grubsza co następuje. Twoja ojczyzna jest w niewoli okrutnego czarnoksiężnika, którego obrzydliwi słudzy terroryzują ludność. Postanowiwszy obalić tyrana będziesz ganiać po zamkach, zamkowych piwnicach, po mrocznych lasach i nawiedzonych cmentarzach rozwiązując zagadki, uciekając przed duchami i zabijając gobliny, aż na koniec czarnoksiężnik zostanie pokonany.

Dixie

Megarace 2

Już we wrześniu ukaże się sequel znanych wyścigów robiony przez francuskich programistów znanej grupy Cryo dla firmy Mindscape. Utrzymana zostanie formuła telewizyjnego show, w którym Lance Boyle i jego urocza asystentka (idiotka doskonała, to trzeba zobaczyć!) komentować będą Twe osiągnięcia na torze. Zawdzięczać je będziesz zarówno sprawności w kierowaniu samochodem, jaki celności strzelania. W przekazanym nam demie trasa wygląda bajecznie i chodzi szybko nawet na 486. Na pełną wersję przyjdzie nam poczekać niedługo, bo do września. Dystrybutorem gry w Polsce będzie Digital Multimedia Group.

Pałcjusz



Falcon 4.0

Microprose szykuje nowy symulator – sądząc z zapowiedzi, postnowili powtórzyć wszystko to, co zostało robione w „Eurofighterze 2000" i dodać trochę od siebie. Latać będziemy nad Koreą, biorąc udział w olbrzymiej wojnie, w której cały czas coś się dzieje – ci atakują tych, a tamci tamtych, a jeszcze tamci wprawdzie lecą gdzie indziej, ale mogą po drodze wpaść na pomysł, że zaatakują nas. Do dyspozycji będziemy mieć jedną maszynę, w bardzo konkretnej wersji – F 16 Block 52. Obraz – sądząc z zapowiedzi – świetny, realizm bardzo wysoki, a i sztuczna inteligencja wszystkich biorących udział w wojnie ma być na niespotykanym dotąd poziomie.

Całość ma działać pod Windows '95, korzystając z technologii Direct Draw – co na polski tłumaczy się jako wykorzystanie wszystkich sprzętowych dopalaczy graficznych. Przewidziane są opcje gry w sieci (bardzo rozbudowane), tudzież zupełna nowość – możliwość wyświetlania na dodatkowym monitorze jednego z MFD (Multi Function Display). Ten dodatkowy monitor to Hercules, który zapewne kurzy się u niejednego w garażu, czekając nie wiadomo na co. Teraz wreszcie wiadomo. Premiera – pierwsza połowa '97.

Robaquez



Sim City 2000 Network Edition

Nowa wersja klasycznej już gry, jaką jest „Sim City 2000", stworzona została przede wszystkim po to, by dać możność wzięcia udziału w grze dwóm lub więcej graczom (oczywiście będzie można wczytać miasta z „SC2000"). Przewidziano grę po sieci LAN (do 4 osób), przez modem (do 2) i przez Internet (do 4 osób). W sieciowym „SC2000" gracze będą mogli współpracować dzięki wprowadzeniu nowym elementów gry: handlowi towarami i usługami, głosowaniu nad rozporządzeniami miejskimi oraz opcji prowadzeniu rozmówek podczas gry. Jednocześnie mogą rywalizować o zarządzanie jak największą powierzchnią terenu.

Grę przeznaczoną na komputery PC-CD z Windows 95 w Polsce rozprowadzać będzie firma IPS CG. Wydanie gry przewidywane jest na sierpień.

Sir Haszak

Heroes of Might & Magic II

Akcja sequela doskonałej gry strategicznej firmy New World Computing rozpoczyna się w 25 lat po zakończeniu z wersji pierwszej. Lord Ironfist umiera, a jego dwaj synowie Archibald i Roland stają do walki o władzę. Wybucha wojna domowa.

Do gry wprowadzono dwa nowe rodzaje stworzeń (ożywieńców i czarowników), nowe rodzaje terenu, a także rozszerzono umiejętności bohaterów, dzięki czemu możemy grę potraktować jak czystą RPG walcząc tymi samymi bohaterami, rozwijając ich zdolności i wypełniając kolejne misje. W liczbach można grę określić następująco: 40 kampanii, 50 rodzajów oddziałów, 60 typów czarów i 70 odmian artefaktów. Atmosfery mają przydawać grze liczne wstawki filmowe, ma być także zauważalna poprawa inteligencji komputera oraz sporo możliwości gry w kilka osób (od gry w kilka osób na jednym komputerze po pojedynki w Internecie).

Gra w formacie PC-CD ukaże się w listopadzie. Jej dystrybutorem w Polsce będzie firma Mirage Software.

Sir Haszak



SimCopter

Miłośnikom symulatorów firmy Maxis trafia się nie lada gratka. Będą mogli przelecieć się helikopterem po zaprojektowanym przez siebie mieście, do gry bowiem będzie można wczytać pliki z „Sim City 2000", które zostaną przetworzone na obraz 3D. Wszyscy Ci, którzy nie mają jeszcze doświadczeń z „SC2000" również będą mogli się bawić, gdyż „SimCopter" jest samodzielną grą i nie potrzebuje „SC2000" – zawiera własny pokaźny pakiet miast. Wśród czekających na nas misji znajdziemy ściganie przestępców, gaszenie pożarów, ratowanie ludzi, opanowywanie rozruchów. Jeśli wybierzemy drogę kariery, mamy szansę polatać różnymi typami śmigłowców bardziej zaawansowanymi technicznie.

Gra przeznaczona dla PC-CD z Windows ma pojawić się w jeszcze w tym roku (producent nie precyzuje kiedy). Jej dystrybutorem będzie IPS CG.

Pałcjusz





Po miastach, farmach czy mrowiskach firma Maxis zdecydowała się na zrobienie symulacji golfa. Spośród innych tego typu programów wyróżnia go moduł Course Architect, dzięki któremu będziemy mogli zaprojektować swe własne pole golfowe. Dobrych wzorów dostarczą nagrodzone pola Rancho La Quinta i The Prince of Kauai autorstwa mistrza tej sztuki Roberta Trenta Jonesa, jr. Każde pole można przez rozpoczęciem walki obejść, zaś nowy interfejs obsługi ma zapewnić idealną koordynację oka z ręką. Przed grą można będzie wszelkie parametry pogodowe, widoki kamery itp. W „SimGolfa" będzie można zagrać przez Internet lub po sieci.

Grę przeznaczoną dla komputerów PC-CD z Windows 95 rozprowadzać będzie najprawdopodobniej firma IPS CG.

Pałcjusz

Steel Panthers 2 – Modern Rifles

Druga część bardzo dobrej gry strategicznej przeznaczonej na PC-CD przeniesie nas w czasy powojenne. Tym razem będziemy dowodzić zgrupowaniami pancernymi tak NATO jak i Układu Warszawskiego w Europie, Korei i na Środkowym Wschodzie w latach 1950-1999. Wiąże się to oczywiście z unowocześnionym sprzętem bojowym.

Gra nie zmieni się jeśli chodzi o prezentację walki (mapa podzielona na heksy, walka podzielona na tury) i liczbę współczynników opisujących każdą jednostkę. „Steel Pathers 2" powinny pojawić się w sklepach we wrześniu. W Polsce ich dystrybutorem będzie Digital Multimedia Group.

Sir Haszak





Ta gra jest odświeżeniem strzelanki z 1991 roku. Oczywiście wszystko poza tytułem i fabułą się zmieniło. Przede wszystkim grafika, która w wersji na PC-CD jest w pełni cieniowana i teksturowana. Wcielamy się w rolę eks-żołnierza jednostek specjalnych, któremu porwano córkę gdy spokojnie odpoczywał na emeryturze. Porywaczy ścigać będziemy helikopterem lub samochodem terenowym z napędem na cztery koła. W walce pomogą Ci pojazdy wyposażone w specjalne rodzaje broni (z angielska Special Weapons Interdiction Vehicles – SWIV) pozwalające na gładkie usuwanie stanowisk ogniowych wroga, stacji paliwowych, koszar, czy kwater dowodzenia. Do przejścia mamy 4 krainy (umiarkowaną, antarktyczną, księżycową i marsjańską). Może być gorąco, gdyż na ekranie może się pojawić na raz do 100 obiektów (ciekawe jak szybko wtedy chodzi gra).

Wydanie gry przewidywane jest na 4 kwartał tego roku. Dystrybutorem wersji przeznaczonej na PC-CD będzie w Polsce firma Digital Multimedia Group.

Pałcjusz

Zrobiła się przyszłość (nic nowego) i większość rządów i korporacji finansowych i przemysłowych wykorzystuje do załatwiania swoich spraw niewielkie grupy dobrze wyszkolonych najemników. Zostajesz właśnie takim najemnikiem – Twoje zadanie polegać będzie jednak nie tyle na bieganiu i strzelaniu, co na myśleniu – bowiem gra jest skrzyżowaniem strategii wojskowej i ekonomicznej. Masz być dobry nie tylko na polu walki, ale i w zarabianiu pieniędzy, które są właściwym miernikiem Twoich umiejętności jako najemnika (skojarzenia ze „Strike Commanderem" nie bezzasadne).

Zdaje się, że całość będzie koncepcyjnie zbliżona do „Jagged Alliance 2" – mamy do wyboru kilkudziesięciu najemników, różne typy broni, możliwość trenowania swoich ludzi, negocjowania kontraktów, a sama walka odbywa się w trybie turowym. Całość (robiona przez New World Computing) ma być gotowa w listopadzie bieżącego roku.

Borek





Warwind

Spokój starożytnych cywilizacji Obcych został zakłócony, co stało się wystarczającym powodem do wojny. W walce stanęły się cztery rasy, z których każda dysponuje właściwymi sobie machinami oblężniczymi. Tak zaczyna się akcja nowej gry strategicznej rozgrywanej w czasie rzeczywistym zapowiadanej na wrzesień przez firmę Mindscape na komputery PC-CD z Windows 95. Z atrakcji prócz walki w 30 przygotowanych scenariuszach czekają nas niewidzialne oddziały, rzucanie czarów, prowadzenie dyplomacji i dbanie o kondycję ekonomiczną państwa. Pomyślano także o grze w sieci i przez modem.

W Polsce dystrybutorem gry będzie Digital Multimedia Group.

Sir Haszak

WipeOut 2097



Jak oznajmiają autorzy ma to być pełnokrwisty sequel zwariowanej ścigańki ze wszystkim lepszym, szybszym, bardziej urozmaiconym – same ogólniki. Zagrzebawszy w szczegółach można dowiedzieć się, iż na trasie będzie znajdowało się do 12 maszyn, pojawią się nowe rodzaje broni, możliwe będzie odniesienie trwałych uszkodzeń, początkujący zaś będą mieli możność potrenować. Profesjonaliści włączający tryb EXPERT będą mogli pojechać 50% szybciej. Klimat zapewni muzyka techno-rave.

Grę, mającą ukazać na jesieni w formacie PC-CD, w Polsce wyda firma CD Project.

Pałcjusz



„Symulator gladiatora", nad którym pracuje firma SCI będzie z co najmniej dwóch powodów grą nietypową dla swego gatunku, czyli mordobić. Pierwsze to patrzenie na świat oczami kierowanego przez gracza bohatera, druga to używanie podczas tłuczenia przeciwnika różnych rodzajów broni, także palnej. Przed strzałami wrogów chronić ma gracza pole siłowe. Walczyć można na 20 arenach z 60 inteligentnymi przeciwnikami, z których każdy prezentuje odmienny styl walki. Twe zadanie sprowadza się oczywiście do tego, aby zostać ostatnim żywym gladiatorem na arenie.

Grę zapowiadaną na 4 kwartał, a przeznaczoną na komputery PC-CD na polskim rynku rozprowadzać będzie firma Digital Multimedia Group.

Pałcjusz

Wbrew pozorom nie jest to próba odgrzania produktu Microsoftu, a zupełnie nowa gra – planowana na dwie platformy conajmniej (PC i PSX). Tym razem za zrobienie gry tak realnej jak odjazdowej wzięli się spece z Psygnosis. Wszystkie tory zostały skopiowane z dużą dokładnością w oparciu o plany budowlane a otoczenie w oparciu o zdjęcia i filmy; podobnie jest z bolidami – ich osiągami i zachowaniem na trasie. Kierowcy mają być inteligentni i jeździć według własnych założeń taktycznych. Wszystko to wymagało uzyskania całej serii zgód i licencji – ale ma się opłacić, dzięki nieprzeciętnemu stopniowi realizmu.

Od strony sprzętowej niewiele na razie da się powiedzieć – ale zdaje się, że bez akceleratorów można będzie w najlepszym wypadku obejrzeć sobie slideshow, a nie porządną grę (zapowiadana prędkość na PSX – 20 fps). O terminie wydania na razie brak bliższych danych.

Borek



Formula 1 World Championship Racing



Proszę się nie dziwić i nie wysyłać na adres redakcji listów z bombkami, to nie my profanujemy ten tytuł. Nowy „Scorched Earth" ma być strzelanką 3d (techonologie zbliżone do tych z „Quake", „Descenta" czy „Terminal Velocity"). Jako jedyny pozostały przy życiu pilot ultra super hiper pojazdu mogącego latać jak myśliwiec lub jeździć jak czołg mamy zniszczyć kolejny najazd obcych. Obcych są co najmniej trzy typy – jaszczurki, pająki i ptaszki, wszystkie niezwykle mądre, sprytne i niebezpieczne jak nieszczęście. Podobno akcja będzie szybka, grafika rewelacyjna, a jak już nam się znudzi gra w pojedynkę będzie można grać po sieci (tylko jak w tym momencie wyjaśnić fakt, że jesteśmy OSTATNIM pozostałym przy życiu?)

Borek

INTEL OUTSIDE 3

Już po raz trzeci grupa Union organizuje w warszawskiej Stodole copy party pod nazwą Intel Outside. Tym razem zjazd przeznaczony jest dla użytkowników komputerów Amiga, PC i C64. Oprócz tradycyjnych konkursów na najlepszą grafikę, muzykę i demo, przewidzianych jest mnóstwo atrakcji. Przez cały czas imprezy będzie działał Manga Room w którym wyświetlane będa japońskie filmy animowane. W imieniu organizatorów serdecznie wszystkich zapraszamy. Impreza odbędzie się w dniach 30-31 sierpnia, zaczynamy już o 8 rano.

BADJOY



A.D. 2044

9 września wejdzie do sprzedaży superprodukcja firmy L.K. Avalon przeznaczona na komputery PC-CD z Windows 95. Jest to chyba pierwsza polska gra, w którą włożono tak dużo wysiłku i pieszczono tak długo (o grach pieszczonych i nieukończonych nie wspominam). Prace nad przygodówką, bo tego typu jest to gra, rozpoczęły się 3 lata temu. Od tego czasu powstało 100.000 klatek animacji, 1 GB efektów dźwiękowych, kilkadziesiąt minut specjalnie skomponowanej muzyki oraz grafika wykonana w wysokiej rozdzielczości w True Colorze (16 milionów kolorów). Skala projektu jest więc nieporównywalna do dotychczasowych polskich produkcji. Nic też dziwnego, że gra mieści się na dwóch CD.

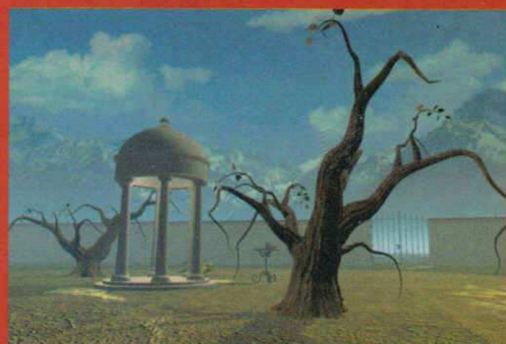
Nasz bohater przeżywa objęcie władzy na Ziemi przez kobiety (te wprowadzają Matriarchat zamiast Republiki), zostaje uśpiony i przenosi się do XXI wieku. Wszyscy o dobrym węchu z pewnością wyczuli „Seksmisję". I może dobrze, bo gra ma zawierać sporą dawkę humoru.



Dodatkową atrakcją ma być zawartość pudełka (podaję za autorami): superśmieszne kilkudziesięciostronicowe opowiadanie wprowadzające, karta konkursowa (do wygrania wiele ciekawych nagród) i niespodzianka.

Jak widać gra wygląda naprawdę dobrze, promocja zapowiada się w dobrym zachodnim stylu. Pozostaje mieć nadzieję, że grywalność również dorówna zachodnim hitom (na tym polu L.K. Avalon ma już pewne sukcesy; choćby ostatnio „Skaut Kwatermaster").

Pałcjusz



Close Combat

Microsoft na poważnie wziął się za gry (oczywiście przeznaczone są na PC z Windows 95). Pierwszą jego produkcją, która ukaże się w Polsce najprawdopodobniej już we wrześniu, będzie gra strategiczna. Jej akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Jej miejscem będzie wybrzeże Normandii (skąd my to znamy?) podczas lądowania aliantów (dokładnie od 6.06. do 18.06.), a dowodzić będziemy albo żołnierzami amerykańskiej 29 Dywizji Piechoty albo niemieckiej 352 Dywizji Piechoty.

Szczególną uwagę przyłożyli autorzy (są nimi znani z serii „V for Victory" ludzie z Atomic Games) do psychologii walki. Dr Steven Silver zajmujący się właśnie tym tematem na Temple University czuwał by żołnierze, mający w grze zróżnicowane charaktery (każdy opisany został kilkoma współczynnikami), reagowali stosownie do swych predyspozycji nie tylko na wydane im rozkazy, ale także ostrzał przeciwnika, straty własnych oddziałów czy zdobycie ważnych punktów stategicznych.



Z 6 bitew, które można było wydzielić z operacji lądowania Aliantów, zrobiono 36 scenariuszy, które można tradycyjnie rozgrywać pojedynczo lub w trybie kampanii (wtedy szczególnego znaczenia nabierają współczynniki żołnierzy).

Z elementów, które mniej przydają się w grze mieć będziemy sporo filmów archiwalnych podanych wraz z komentarzem skutków zakończonego dopiero co zadania lub wytłumaczeniem kolejnej misji oraz możliwość nagrania bitwy dla potomności.



Otrzymana od Microsoftu Polska wersja beta gry zapowiada bardzo interesujący produkt. Z ostatecznymi ocenami poczekamy jednak jak zwykle do wpadnięcia nam w ręce pełniej wersji.

Sir Haszak



„VOYEUR II"

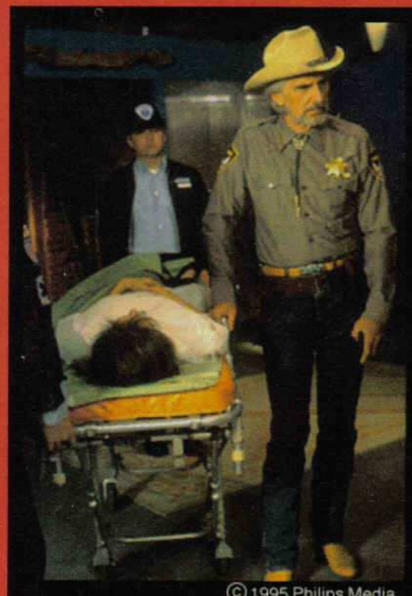
Philips Interactive wydał właśnie przygodówkę w formie interaktywnego filmu – mroczny kryminał, w którym znajdziemy seks, morderstwo oraz intrygę. Popełniono morderstwo. Ofiarą jest kochanek Elizabeth Duran (w tej roli zobaczymy śliczną Jennifer O'Neill znaną choćby z „Rio Lobo" Howarda Hawksa czy „The Innocent" Luchino Viscontiego). Kolejną ofiarą ma być ona. Musisz temu zapobiec! Cały czas powinieneś jednak uważać, by samemu nie zostać oskarżonym o podglądanie lub nawet rozpoczęcie przygotowań do kolejnej zbrodni.


©1995 Philips Media

W grze znajduje się 80 minut czystego filmu, który w odróżnieniu od produkcji sprzedawanych na kasetach nie ma jednego zakończenia, a akcja nie jast liniowa. Ze względu na sceny przemocy, nagość i niewyszukane słownictwo, „Voyeur II" przeznaczony jest w Stanach dla odbiorców powyżej 18 roku życia. Jak bedzie u nas jeszcze nie wiadomo.

Grę przeznaczoną na komputery PC-CD najprawdopodobniej dystrybuować będzie w Polsce firma IPS CG.

Pałcjusz


©1995 Philips Media



Advanced Tactical Fighters

Do trzech (czterech?)





Zacznijmy od tego, że w tej grze nic nie jest zgodne z tym, czego można po niej oczekiwać. Po pierwsze, wcale nie jest to nowa gra. Po drugie, wcale nie lata się w niej wyłącznie myśliwcami. Po trzecie – dobrze, nie będę się dalej znęcać, choć mógłbym. Trochę mi ulżyło. Zanim napiszę, dlaczego mnie tak „ATF" wyprowadził z równowagi, napiszę co innego – grałem w niego przez kilkadziesiąt godzin, choć już po kilku byłem w stanie napisać wszystko to, co znajdzie się w tym tekście. Wychodzi na to, że grałem dla przyjemności, czyli gra jest całkiem niezła – ale kilka prostych jej się należy. I dostanie.

„ATF" był od jakiegoś czasu anonsowany jako rewelacyjny symulator, pierwszy program zrobiony w kooperacji przez Electronic Arts (znamy, znamy) i Janes (nie znamy? największe na świecie wydawnictwo zajmujące się sprzętem wojskowym; ich roczniki są podstawową lekturą nie tylko dla amatorów zajmujących się techniką wojskową, ale i dla zawodowców). Połączenie umiejętności tworzenia gier z olbrzymią bazą szczegółowej wiedzy na temat wszelkich typów sprzętu wojskowego miało dać w efekcie program przebijający wszystko to, co zostało do tej pory wydane. Takie były przynajmniej założenia – zobaczmy, co z nich zostało w praniu.

Jak już napisałem – po pierwsze, nie jest to wcale nowa gra. Symulator jest oparty na engine'ie „U.S. Navy Fighters" („U.S. Marine Fighters", „U.S. Navy Fighters Gold" – można nic nie podkreślać, wszystkie trzy tytuły są właściwe, choć tylko dwie z gier zostały wydane w Polsce). I nie jest to tylko kwestia podobieństwa – we wszystkich grach wykorzystano dokładnie ten sam kod, do tego stopnia, że żeby uruchomić „ATF" na Gravisie skorzystałem z leżących w naszym BBS-ie driverów do „U.S. Navy Fighters". Zadziałały, jakby nigdy nic. Zmieniło się tło pod planszami, dodano edytor misji, zmieniono samoloty, z których można korzystać – i to wszystko. Nawet w instrukcji napisano, że jej część to przedruk.

Po drugie – tu już się czepiam, ale nie mogę sobie odmówić tej przyjemności – z tytułu wynika, że latać się będzie myśliwcami. Jeżeli B-2A (bombowiec wykonany w technologii stealth) albo AC-130U (samolot transportowy na bazie Herculesa) to myśliwce, to maluch Naczelnego jest bocznokołowym okrętem podwodnym z propelerkiem do latania na Księżyc.

Właściwie w tym miejscu mógłbym skończyć, odsyłając wszystkich do TS 6/95 i 3/95, w których opisywaliśmy dwa z wymienionych wcześniej programów. Postanowiłem jednak jeszcze raz dać grze szanse, może ktoś jej jeszcze nie kupił i da się złapać dopiero teraz?

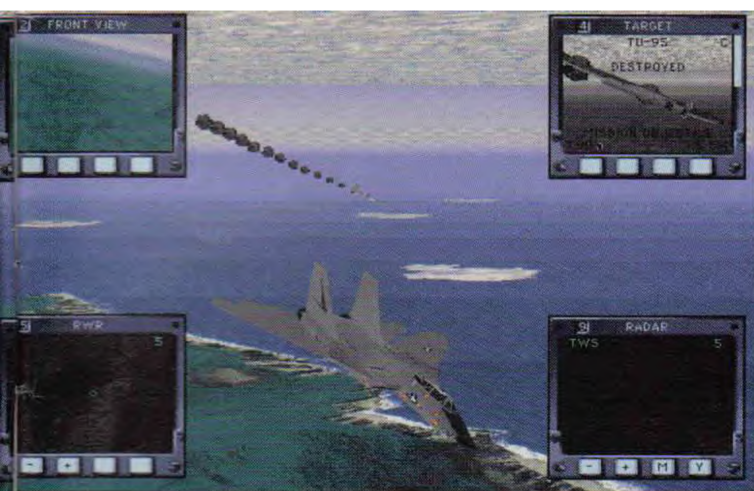
Zacznijmy od garści szczegółów technicznych. „ATF" potrafi działać zarówno w niskiej rozdzielczości (320*200) jak i w wysokiej (640*480 lub 600*800), choć nie polecam ani tej pierwszej (bo obraz jest marny) ani tej ostatniej (bo za wolno, nawet na P133). O ile pamiętam, rok temu Rooshkeen sugerował minimum 486-100 do wysokiej roz-











dzielczości – w grze nic się nie zmieniło i jego uwagi można najwyraźniej powtarzać w dalszym ciągu, to samo dotyczy wymagań pamięciowych (8 mega). „ATF" nie potrafi niestety obsłużyć Gravisa (oferowany jest za to szeroki wybór klonów Sound Blastera), ale można sobie z tym poradzić korzystając z driverów, o których była wcześniej mowa (są u nas w BBS-ie, można je też ściągnąć ze źródła, czyli ftp.gravis.com). Generowany obraz jest całkiem niezły (choć widzieliśmy niedawno lepszy), a dźwięk jestem gotów uznać za rewelacyjny.

razy sztuka

W „ATF" można grać w pojedynkę, dostępne są też tryby, w których gra się w kilka osób – w sieci korzystając ze standardu IPX, albo we dwójkę – korzystając z modemu lub kabelka RS. Grać można zarówno po tej samej stronie barykady, jak i po przeciwnych – co daje dość szerokie możliwości taktyczne. Niestety, każdy gracz musi dysponować osobną kopią gry, nie jest to więc rozrywka tania.

Samo latanie – czyli model lotu i obsługa samolotu – jest stosunkowo proste, a i sterowanie wszystkim do czego mamy dostęp niespecjalnie skomplikowane. Mam nawet wrażenie, że jak na symulator, do którego przyznaje się Jane's gra jest zbyt uproszczona. Dwa lata temu, czy rok temu, nie miałbym żadnych wątpliwości klasyfikacyjnych – uznałbym „ATF" za symulator pełną gębą. Dzisiaj jednak waham się, czy przypadkiem nie zaczyna to być raczej gra z kategorii „strzelanka na motywach lotniczych" – jakoś za łatwo udało mi się wylądować za pierwszym podejściem. Aż taki dobry to ja nie jestem. Podobnie jest w czasie walki – chwilami wszystko jest aż za proste, cele zbyt łatwe do wykrycia i zniszczenia a przeciwnicy ślamazarni jak nieszczęście.

Gwoli sprawiedliwości muszę jednak przyznać, że dla równowagi w innych misjach celu znaleźć nie sposób, a przeciwnicy walą w nas jak w bęben zanim zdążymy ich policzyć.

Jak już się krzywiłem na początku, do naszej dyspozycji oddano kilka samolotów wprawdzie bardzo nowoczesnych, ale niekoniecznie mających cokolwiek wspólnego z myśliwcami. Inna sprawa, że poza B-2A i AC-130U wszystkie inne samoloty to maszyny wielozadaniowe, potrafiące narobić niezłego bigosu i w powietrzu i na ziemi. Co nieco o nich i o ich możliwościach można znaleźć w encyklopedycznej części programu – bazie danych o wszystkich typach broni i uzbrojenia, jakie można spotkać w grze. Tytułowe zaawansowane samoloty mają nawet – oprócz zestawu danych taktyczno-technicznych i informacji o planach produkcyjnych – krótkie filmiki na swój temat (pierwszy raz widziałem B-2A w locie, choć śledzę różne filmy w różnych stacjach telewizyjnych).

Tym, co chyba najbardziej mi się spodobało, jest bardzo sensowny edytor misji. Wprawdzie trzeba go rozgryzać trochę metodą prób i błędów, jako że opisany jest w instrukcji cokolwiek po łebkach, ale naprawdę można wygenerować misje w których da się badać różne założenia taktyczne bądź próbować zgrać w czasie różne działania. Najpiękniejsze co mi się udało, to puścić przodem dwa klucze F4G z zadaniem zniszczenia obrony przeciwlotniczej (Wild Weasel), a potem nadlecieć samemu F22 i zbombardować budynek z HQ przeciwnika – a wszystko zgrane z dokładnością do pół minuty. Aż się człowiekowi ciepło koło serca robi, jak się coś takiego uda. O osłonie z powietrza (X-29) nawet nie wspominam, bo to zbyt oczywiste. Wprawdzie rozkazy jakie można wydać poszczególnym kluczom samolotów są dosyć schematyczne i czasem brak jakiejś możliwości, jednak i tak zabawa jest przednia. W końcu mamy do swojej dyspozycji kilkadziesiąt typów samolotów, mogących równocześnie wykonywać przeróżne zadania, w efekcie można je w powietrzu spotykać i obserwować, a czasem zestrzeliwać tylko dlatego, że nawinęły się pod lufę.

Teraz proszę zapiąć pasy, bo zbliżamy się do lądowania (a jak już wspominałem wcześniej, za dobry w te klocki to ja nie jestem). „Advanced Tactical Fighters" to kawał dobrej roboty, godny polecenia fanom symulatorów – jednak przed kupnem weźcie pod uwagę, że być może macie już tę grę w domu. Jeżeli tak (a jeżeli jeszcze w międzyczasie lataliście takim jednym cackiem, które otrzymało rekomendację) – to lepiej się poważnie zastanowić, czy na pewno warto kupić „ATF"...

Robaquez

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

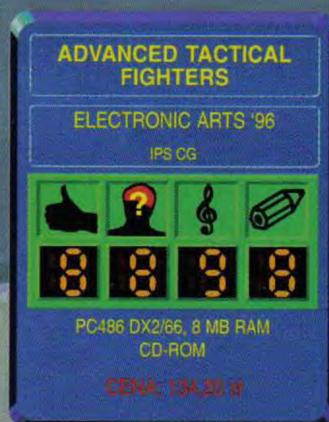
ELECTRONIC ARTS '96

IPS CG

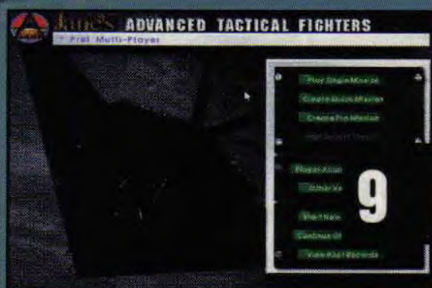
8 8 9 8

PC486 DX2/66, 8 MB RAM
CD-ROM

CENA: 134,20 zł













Śmigłowiec Joasi

Ostatnio wszystkie wydawnictwa odczuwają przemożną ochotę na wydanie czegokolwiek „elektronicznego" – czyli zawartego na CD-ROM-ie. Nie inaczej jest i z Jane's Group – jednak zamiast przenosić swoje leksykony na CD-ROM postanowili wykorzystać zawartą w nich wiedzę do stworzenia serii symulatorów (jak na razie lotniczych) – czyli Jane's Combat Simulations. Pisze o tym w tym numerze również Robaquez, więc nie będę tematu specjalnie rozwijać. Rzecz jasna tak naprawdę wszystko to i tak robi się jedynie dla reklamy – leksykony Jane's to lektura dla niewielu, upstrzona technicznymi wyrażeniami i militarnymi akronimami, zaś symulatorem bawić się może – a zatem i kupić – każdy (no, prawie).

Jak do tej pory w serii ukazały się dwa tytuły – „Advanced Tactical Fighters" i „AH 64D Longbow", którym się zajmiemy.

„Apache AH 64" to podstawowa maszyna szturmowa armii amerykańskiej – poza oczywiście myśliwcem szturmowym A10, który jednak jest samolotem i nie wszędzie można z niego skorzystać. Apache zaś to wszechstronny śmigłowiec, dobrze opancerzony, charakteryzujący się dużym „współczynnikiem przeżycia" (to znaczy – może lecieć jeszcze przez kilka godzin po uszkodzeniu jakiejś „żywotnej" części, na przykład rotora). Podstawową bronią znajdującą się na pokładzie śmigłowca są samonaprowadzające pociski Hellfire, można jednak też raczyć przeciwników rakietami niekierowanymi i działkiem pokładowym (notabene sprzężonym z celownikiem na hełmie pilota).

Apache – pomimo, że jego możliwości wydają się imponujące, stał się jednak maszyną cokolwiek już przestarzałą. W szczególności awionika i systemy nawigacyjne zestarzały się już znacznie – uniemożliwiając efektywne współdziałanie z najnowszymi maszynami NATO, takim jak na przykład Eurofighter. Dlatego też przeprowadzono modernizację amerykańskich maszyn, robiąc „upgrade" do wersji AH 64D i AH 64C wyposażonych w nowoczesny system komputerowy i radar kontroli pola walki (umieszczony w zabawnym talerzu nad głównym rotorem).

Wszystkiego tego można się dowiedzieć oglądając dołączone do gry filmy, zajmujące niemal w całości jeden kompakt. Tak, tak – jest to jeden z pierwszych poważnych symulatorów nie mieszczący się na jednym krążku (gry w rodzaju „Wing Commandera" trudno bowiem nazywać poważnymi symulatorami). Filmy te to tak naprawdę reklamówki MacDonnell-Douglas, czyli firmy, która Apache produkuje, ale właśnie dzięki temu są tak smakowite. Szkoda tylko, że oglądamy je w dość małym okienku o powierzchni ćwiartki ekranu.

Dodatkowym kąskiem wyglądającym niezwykle apetycznie dla wszystkich miłośników militariów jest kawałeczek leksykonu Jane's, do którego możemy zajrzeć przed każdą misją. Opisano tam co prawda jedynie około 30 maszyn (nie tylko latających – zaplątała się tam nawet wyrzutnia SCUD), ale za to teksty wyglądają na żywcem wzięte z wydania tradycyjnego. Oznacza to że są długie, treściwe i przede wszystkim wiarygodne. Do każdego opisu dołączono jeszcze dwie fotografie (niestety czarno-białe), rysunek pseudo-techniczny, oraz okienko, w którym możemy poobracać sobie trójwymiarowy model opisywanego pojazdu. Całość (poza obiektami) jest żywcem przeniesiona z ATF-a. Tyle drugi dysk... Jak łatwo się domyśleć, na pierwszym znajduje się właściwa symulacja...

Zanim jednak zasiądziemy za sterami naszego wspaniałego śmigłowca musimy jeszcze przejść trening. Pomimo bowiem tego, że działanie wszystkich systemów Apache'a nie zostało w pełni odtworzone, to jednak i tak sterowanie jest bardzo skomplikowane. Na szczęście gra sama prowadzi nas za „rączkę" w szeregu demonstracji ucząc obsługi. Poza tym usunięto wreszcie największą zmorę wszystkich miłośników symulatorów – czyli konieczność nauczenia się za każdym razem kilkunastu kombinacji klawiszy uruchamiających przeróżne funkcje. Tutaj mamy możliwość własnoręcznego stworzenia mapy klawiatury! Dodatkowo obsługiwane są wszystkie standardowe, jak i niestandardowe joysticki od Phoenixa poczynając, a na prostych „pałkach" kończąc.

Po tymże kursie możemy wreszcie wyruszyć na wojnę, wybierając odpowiednią opcję z menu. Jest ono zresztą pomyślane niezwykle dowcipnie – na ekranie ukazuje się wojskowe miasteczko, tętniące życiem, opcje zaś są reprezentowane przez poszczególne budynki.

Możemy bądź od razu polecieć na strzelaninę – wybierając opcję Instant Action, bądź też wziąć udział w pojedynczej misji, albo i nawet kampanii. Te ostatnie okraszone są filmikami prezentującymi sytuację wojenną, a że pomysły scenarzyści mieli nieliche, nieraz przyjdzie nam na przykład oglądać mapkę Polski ścierającej się z jakimś krajem ościennym. Na całe szczęście w większości przypadków Polska będzie państwem jak najbardziej sprzymierzonym.

Po dokonaniu wszelkich formalności, w tym uzbrojeniu śmigłowca (nie mamy tu wielkiego wyboru, tak naprawdę do dyspozycji mamy jedynie trzy warianty wyboru broni) możemy wreszcie usiąść za sterami. To znaczy – najpierw musimy poczekać aż moduł „symulacyjny" się uruchomi, a potrafi trwać to baaaardzo długo. Szczególnie jeśli wybraliśmy inny, niż aktualnie zainstalowany „teatr działań" (mamy do dyspozycji trzy) – wtedy gra bowiem doczytuje go z CD-ROM-u po czym radośnie przystępuje do rozkompresowywania.

Wreszcie jednak pojawia się kokpit – pojawić się zaś może w rozdzielczości standardowej, 320x200, bądź też SVGA – 640x480, w której nawet da się

AH 64D Apache Longbow

grać, choć potrzebne do tego Pentium przynajmniej 100MHz. Tak naprawdę to ten drugi tryb wcześniej czy później okaże się nam niezbędny (na szczęście kombinacja Alt-O pozwoli się między nimi przełączyć), bowiem w niskiej rozdzielczości praktycznie nie sposób odczytać ekranów MFD, będących głównymi instrumentami pokładowymi Apacha.

Zapuszczamy zatem silniki, wznosimy się (najpierw śmigłowiec wykonuje autotest systemów, o czym informuje nas bardzo miły, kobiecy głosik) i cóż widzimy? Niestety niewiele – owszem teren jest pokryty teksturami i to nawet bardzo ładnymi (z dużej wysokości), ale obiektów trójwymiarowych jak na lekarstwo. Ani drzew, ani linii kolejowych, czasem tylko trafi się jakiś domek, albo też przeciwnik. Wydaje się po prostu, że „para poszła w gwizdek" i zamieniono ilość na jakość – bowiem te nieliczne obiekty 3D są bardzo dokładnie wyświetlane. Tak to jednak już jest, że śmigłowcem lata się zwykle na małej wysokości – i przydało by się jakieś urozmaicenie w postaci krzaczków czy drzewek.

No właśnie – jak się lata? Ano tak sobie – nie przesadzano za bardzo ze stworzeniem realistycznego modelu lotu w efekcie czego nasz powietrzny rumak zaczyna czasami bardziej przypominać samochód niż śmigłowiec. Szczytem wszystkiego jest możliwość kierowania nim po wyłączeniu/uszkodzeniu silnika – nie wiedzieć jakim prawem nadal możemy regulować obroty śmigiełka ogonowego.

Po kilkunastu minutach grania złe wrażenia ustępują – nie jest tak nieprzyjemnie jak to się z początku mogło wydawać, a to dzięki obfitości celów naziemnych i wspaniale animowanym dymom unoszącym się z rozbitych (przez nas) czołgów. Strzela się bowiem miło, lekko i przyjemnie – przynajmniej rakietami kierowanymi, bowiem działkiem już dużo gorzej. Cóż – nikt jak na razie nie wymyślił nahełmowego celownika, który dałby się podłączyć do peceta.

Czas na podsumowanie. Trzeba przyznać, że mam dość mieszane uczucia – z jednej strony „Longbow" to kawał porządnej programistycznej roboty i wiele dodatków „multimedialnych", z drugiej jednak – stosunkowo marna grywalność i jakość obrazu oglądanego przez gracza w misjach – a w końcu w symulatorze to rzecz najważniejsza. Wydaje się niestety, iż nie jest to najlepszy symulator tego śmigłowca. Po prostu nie oddaje atmosfery lotu taką maszyną – a to już dość nieprzyjemne oskarżenie. Niejako przy okazji – engine „symulacyjny" jest dziełem firmy Origin – wydawać by się mogło, że jej programiści choć trochę powinni rozwinąć algorytmy od czasów „Strike Commandera" – a tu figa...

Mimo to zapewne znajdzie wielu zwolenników, którzy kupią tą grę choćby wyłącznie dla wspomnianych filmów i informacji technicznych. Gdyby tak Jane's Information Group wydała jednak swój leksykon na CD-ROM-ie... i gdyby był dostępny w takiej cenie jak „Longbow..." hmmm. Jak na razie chyba przyjdzie się wybrać do Anglii (albo na Świętokrzyską w Warszawie, czasem mają – Borek), aby zakupić wersję papierową – to bowiem najlepszy produkt tej firmy.

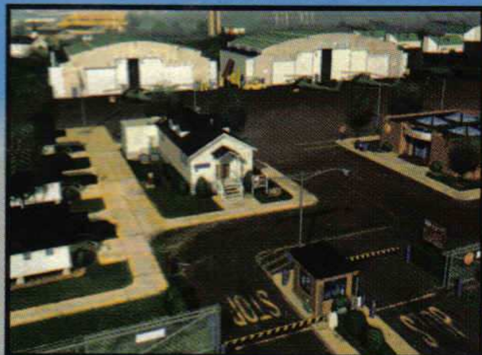
Gawron

AH 64D
APACHE LONGBOW

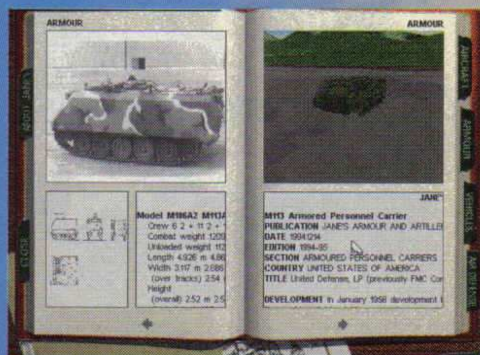
JANE'S INFORMATION GROUP
& ORIGIN SKUNKWORKS '96

8 5 9 9

PC 486, CD-ROM, SBLASTER,
8 MB RAM







Battle Arena Toshinden

„Toshinden" w wersji konsolowej został przez nas już wspomniany na łamach TS, pojawiły się nawet ciosy na naszych żółtych stronach (TS 6 str. 25), teraz przyszedł czas na wersję pecetową. Jak wiadomo nawalanki można opisywać na dwa sposoby – albo zachłystując się mglisto-mityczną otoczką (na tym wyrósł „Mortal Kombat"-gra i „Mortal Kombat"-film), albo szydząc z tej otoczki niemiłosiernie – w końcu i tak chodzi o to, żeby komuś dokopać. Wszystko jedno, nogą, klawiszem czy piórem. Nie będę taki i nie pójdę na łatwiznę – opiszę całość po swojemu, czyli skupiając się na technikaliach (ładne słowo, tylko nie umiem sobie przypomnieć, komu je ukradłem).

Zanim jednak o stronie technicznej, kilka słów o grze jako takiej. „Toshinden" pojawił się najpierw na Sony Playstation i miał – chyba – niebagatelny udział w wypromowaniu tej konsoli. Potem poszło jak z płatka – dobre gry łatwo doczekują się konwersji, bo to pewny pieniądz. Stąd wersja na peceta. „Toshinden" to bardzo sprawnie zrobione trójwymiarowe mordobicie, technicznie na pewno najbardziej zaawansowane ze wszystkich dotychczasowych. Jak zwykle mamy do swojej dyspozycji całą serię postaci, wszystkie ze swoją historią, wagą, wiekiem, tajną bronią, a jak się dobrze poszuka można nawet znaleźć informacje o ich grupach krwi. Również jak zwykle w grze poukrywanych jest trochę tajnych ciosów i sekretnych kodów, pozwalających na grę nie tylko podstawowymi zawodnikami, ale też dwoma bosami, pojedynki z którymi zwykle wieńczą turniej. Można grać na jednym komputerze, można też się połączyć kabelkiem i grać na odległość (modem albo IPX, w tym drugim wypadku wystarczy jedna kopia gry).

Teraz o mojej ulubionej stronie technicznej. Zacznijmy od generowania obrazu. Żeby uzyskać dobry efekt wykorzystano wszystkie aktualnie stosowane metody. Postacie skonstruowane są z wieloboków, niektórych cieniowanych, na inne nałożono faktury. Niektóre faktury są animowane, co daje znakomite efekty (mimika!). Animacja postaci, co w praktyce sprowadza się do tablic opisujących względne przemieszczenia wieloboków względem siebie, też jest rewelacyjna – postacie w „Toshindenie" poruszają się z gracją i wdziękiem (że o skuteczności niektórych ruchów nie wspomnę).

Niestety, ta techniczna doskonałość jest potwornie kosz-

Eiji Shinjo – Flaming Yamato Spirit.
Wzrost: 173 cm
Waga: 63,5 kg
Wiek: 21
Grupa krwi: A
Narodowość: Japońska
Broń: Magiczny Japoński Miecz Bakko
Pomimo młodego wieku Eiji jest już znanym w świecie poszukiwaczem przygód. Jest agresywny i pełen pasji, używa potężnych i niebezpiecznych technik. Nauczył się ich od swego starszego brata, będącego jego jedynym żyjącym krewnym. Brat zaginął jednak przed wielu laty. Eiji przewędrował świat, by go odnaleźć. Ostatnią nadzieją jest odnalezienie go na Arenie.



Kayin Amoh – Storm.
Wzrost: 175 cm Weight: 64 kg
Wiek: 22 Grupa krwi: AB
Narodowość: Japońsko–Szkocka
Weapon: Szabla Canbum, AKA Excalibur
Legendarny Święty Miecz
Kayin uczył się władania mieczem u boku Eiji pod okiem starszego brata Eiji. Przez wiele lat Kayin i Eiji byli zarówno przyjaciółmi jak i rywalami. Charakter Kayina jest jednak całkowicie odmienny niż jego przyjaciela. Pomimo swej dzikości okazywanej podczas walki, Kayin's prezentuje bardzo spokojną, niemal stoicką postawę. Jego cenne ostrze – Canbum Saber – było przekazywane w jego szkockim klanie z ojca na syna przez wieki, służąc wiernie swym panom. Kain wszedł na „Battle Arena Toshinden" by pomścić zamordowanie swego ojca, wierząc że wśród uczestników znajdzie zabójcę.





POWOLNY DYNAMIT



Sofia – Slashing Whip
Wzrost: 170 cm
Waga: 50,4 kg
Wiek: 24
Grupa krwi: A
Narodowość: Rosyjska
Broń: Pejcz
Sofia ma szlachetny i silny charakter. Była agentka rosyjskiego wywiadu jest znana i podziwiana za siłę i szybkość z jaką włada swym pejczem. Obecnie pracuje jako prywatny detektyw, ale jej przeszłość jest zagadką nawet dla niej samej. Ostatnie wydarzenia dały jej ślad do rozwiązania tego sekretu. Zgodziła się wziąć udział w turnieju, by odkryć prawdę o własnej przeszłości.





Duke Proud, Strong Swordsman
Wzrost: 188 cm Waga: 75,3 kg
Wiek: 29 Grupa krwi: A
Narodowość: Francuska
Broń: Dernier Vancour, dwuręczny miecz mocą i ostrością przewyższający wszystkie legendarne bronie.
Duke jest szlachetnie urodzonym, dobrze wychowanym gentlemenem, lordem starego zamku z wyżyn Francji. Specjalizuje się w sztukach walki i jest mistrzem w swym regionie. Duke był pewien swego mistrzostwa we władaniu mieczem, dopóki nie przegrał pojedynku z podróżującym akurat przez jego strony Eijim. Od tamtej pory ma obsesję na punkcie pokonania swego rywala.

?

Gaia – Devil Warrior
Wzrost: 366 cm
Waga: 100,3 kg
Wiek: ?
Grupa krwi: 0
Narodowość: ?
Broń: Armor Bastar, the Last Darkness, najbardziej wspaniała i inspirująca, technicznie doskonała broń.
Gaia jest przywódcą i największym wojownikiem w organizacji sponsorującej Battle Arenę Toshinden. Czeka... obserwuje... i bezlitośnie atakuje wojowników, którzy wygrali wiele walk. Dodatkowe ręce są częścią jego zbroi. Te dodatki mają własną inteligencję współdziałającą z Gaiem w totalnym zniszczeniu przeciwnika.

Rungo Iron – Natural Man
Wzrost: 193 cm Waga: 92,5 kg
Wiek: 30 Grupa krwi: A
Narodowość: Amerykańska
Broń: Wielka Żelazna Maczuga dostarczająca ognistej niszczącej mocy
Rungo jest północnoamerykańskim górnikiem obdarzonym wielką siłą i złotym sercem. W Appalachach natknął się na żyłę uranu kopiąc w nieoznaczonej części szybu. Natychmiast ukrył szyb, by uran nie dostał się w niepowołane ręce. Bandycka organizacja chcąca zdobyć rudę, porwała żonę i syna Runga. Rungo uczestniczy w zawodach, by odzyskać swą rodzinę. Pomimo iż nie ma on umiejętności sztuk walki, liczy że jego niezwykła siła i ogromna determinacja pomogą osiągnąć mu zwycięstwo.

?

Sho Shinjo
Wzrost: ?
Waga: ?
Wiek: ?
Grupa krwi: ?
Narodowość: Japońska
Broń: ?
Sho jest dawno zaginionym bratem Eiji. To on jest PRAWDZIWYM końcowym przeciwnikiem. Aby z nim walczyć, musisz pokonać Gaia bez używania kontynuacji na normalnym lub wyższym poziomie trudności. Kiedy go pokonasz, zobaczysz prawdziwe zakończenie gry i nauczysz się sekretnych ruchów Sho.

towna. Wyliczenie i wyrysowanie postaci zajmuje masę czasu – dość powiedzieć, że na P133 z szybką kartą graficzną w najwyższej dostępnej rozdzielczości przy włączonych wszystkich bajerach uzyskuje się zniewalającą prędkość 11.5 klatki na sekundę (fps). Aż żal patrzeć, a i grać nie bardzo się daje (choć można). Na 486DX2/80 (ale nie Intel, a TI) po wyłączeniu wszystkiego w rozdzielczości 320*200 prędkość wynosiła 15 fps, czyli w okolicach absolutnego minimum. Tyle, że obraz staje się jakiś taki marnawy, kiedy nie ma na nim nic poza płaskimi wielobokami.

Żeby jednak nie nasłuchać się za chwilę na temat marności peceta muszę szybciutko poczynić pewną uwagę. Konsole z definicji są wyposażone w sprzętowe akceleratory grafiki, którymi standardowy pecet póki co nie dysponuje. „Toshinden" jest jednak przystosowany do ich obsługi, a wtedy sytuacja może się poważnie zmienić i te kilkadziesiąt fps może być możliwe nawet na przeciętnym 486. Nie chodzi tu bynajmniej o rzeczy bardzo drogie, ale to nie temat do poruszenia przy okazji opisywania gry.

„Toshinden" – co też jest związane ze stroną techniczną – jest grą inteligentną. Przeciwnicy w trakcie walki uczą się naszego sposobu postępowania i zmieniają swoją taktykę. „Tak się gra jak przeciwnik pozwala" powiedział kiedyś trener Górski i aż dziw, jak te jego słowa pasują do „Toshindena". Przykładowo – grając Mondo można wygrać jedną rundę stosując ciągle Goriki Raijin (skok i kula ognista), jednak drugiej już się nie uda – przeciwnik nie da się tak załatwić, unikając naszych ataków. Trzeba znaleźć na niego inny sposób.

Wersję konsolową znam głównie z widzenia (osobiście w nią nie grałem), więc trudno mi je porównać bezpośrednio, coś niecoś jednak wiem. Gra na pececie traci trochę ze swojego dynamizmu – być może jest to kwestia wolniejszej grafiki, być może rozmiarów ekranu (telewizor zazwyczaj jest większy niż te marne 14 czy 15 cali). Proces konwersji potraktowano niezwykle dosłownie, przypisując wszystkim klawiszom gamepada osobne klawisze na klawiaturze (można konfigurować), co może się spodobać tylko tym, dla których w „Mortal Kombacie" klawiszy było za mało – teraz trzeba ich używać – bagatelka – dwunastu.

To tyle, bo nie zmieszczą się obrazki. Gra się świetnie, grafika znakomita, dźwięk też bardzo dobry (choć jak już bym się miał czegoś czepiać, to chyba właśnie jego) – w sumie kolejna świetna nawalanka, lepsza technicznie od poprzednich. Warto zagrać.

Naczelny (zdziwiony, że takie rzeczy też opisuje)

Mondo – Heartless Demon
Wzrost: 178 cm Waga: 66,2 kg
Wiek: 42 Grupa krwi: AB
Narodowość: Japońska
Broń: Włócznia Seiryu, podobno mająca moc władania niebiosami.
Monda jest najpotężniejszym zawodnikiem w groźnym klanie Yaki. Jego klan zamieszkuje gęste i niedostępne lasy wzgórza góry Fuji. Zła sława klanu pochodzi od nieludzkich przywódców klanu i wielu straszliwych zbrodni jakie popełnili. Wojownicy klanu nauczyli się tłumić swe uczucia i zamieniać swe serca w kamień, więc barbarzyńskie i okrutne zachowanie przychodzi im bez trudu. Battle Arena Toshinden jest misją jaką klan wyznaczył dla Mondo. Z włócznią w dłoni przygotowuje się teraz do walki swego życia.

Fo Fai – Superhuman Power of Darkness
Wzrost: 152 cm Waga: 48 kg
Wiek: 106 Grupa krwi: AB
Narodowość: Chińska
Broń: Konso Gakka, Żelazne Szpony stworzone dla zabójców w ciemnych mgłach przeszłości
Pomimo iż Fo Fai gra rolę miłego magika, mówi się że posłał tysiące ludzi na śmierć zarówno w jego rodzimych Chinach jak i na całym świecie. Wszystko wiadomości o nim są nieprecyzyjne i tajemnicze. Z ponadnaturalnymi mocami (jak powiadają rezultatem przerażających czarów) zaskakuje nieprzewidzianymi posunięciami i atakuje z szybkością błyskawicy. Fo walczy w turnieju by cieszyć się zadawaniem straszliwych ran swym przeciwnikom.

Ellis – Wind Dancer
Wzrost: 155 cm Waga: 46,3 kg
Wiek: 16 Grupa krwi: 0
Narodowość: Turecka
Broń: Dirk, rodzaj sztyletu najefektywniejszy na bliską odległość.
Cyganka Ellis jest najlepszą tancerką objazdowej trupy teatralnej. Mimo iż stanowczo i odważna, jest też łagodna i opiekuńcza. Jest jak starsza siostra w stosunku do wszystkich młodszych dzieci w trupie – broni ich i troszczy się o nie. Wcześniej powiedziano jej, że jej rodzina zginęła w wypadku, ale ostatnio słyszała plotki mówiące, iż jej ojciec może być wciąż żywy. Aby odkryć prawdę, wybrała drogę kariery w niebezpiecznych walkach. Na Arenie czuje się jak w domu.

RUNGO 6420 00 FO WIN

BATTLE ARENA TOSHINDEN

PLAYMATES INTERACTIVE '96



PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM

Quake

Czekaliśmy na „Quake'a" długo, coś ze dwa lata. Na podpuchę rozpuszczano różne informacje, trochę screenów – wszystko po to, by podtrzymać nimb „Dooma". Chyba to się udało, chociaż sam moment wydania gry nie był moim zdaniem najlepszy. Wciąż trwa mania „Duke'a" i przez to „Quake" trochę zniknął „w tle".

Opis zacząć oczywiście należy od wymagań sprzętowych. Minimalną konfiguracją umożliwiającą granie jest 486 DX2/66 z 8 MB pamięci. Z góry jednak ostrzegam, że nawet w najniższej rozdzielczości 320x200 grać się nie da, ze względu na skokową animację – no coś w stylu „Dooma 2" odpalonego na 386 DX/33 z 4 MB RAM.

Zabawa zaczyna się od 486 DX/133, a jeszcze lepiej Pentium 100. Oczywiście włączenie wyższych rozdzielczości wymusza posiadanie co najmniej 16 MB RAM. Użytkownicy Windows 95 także nie uruchomią „Quake'a" bez tej ilości pamięci. Tak więc już granie w trybie 640x480, nie najwyższym przecie, jest nierealne bez Pentium 150 MHz, 16 MB RAM i szybkiej karty graficznej (najlepiej 2 MB). Trudno sobie wyobrazić sprzęt, który mógłby „wyrobić się" w rozdzielczości 1280x1024, a i taka jest dostępna dla graczy.

Otrzymyjemy za to niemal doskonałą grafikę. Teksturowane, świetnie cieniowane wnętrza (na murach widać nawet ruch światła pochodni), wszystkie zaś trójwymiarowe potwory nie cierpią na pikselozę (nie to co w poprzednich produkcjach tego typu). Jedynie strzały osłabiają wrażenie graficznej doskonałości produktu. Wyglądają jakby ktoś wygarnął grochem z dwururki (totalna pikseloza).

Sceneria zmieniła się znacząco. Autorzy gry poszli w kierunku „zaciemnienia" zabawy, tzn. wykreowania atmosfery bardziej horrorowej w stosunku do pierwowzoru („Duke Nukem 3D" jest stanowczo bardziej nowoczesny). Ściany rodem z kościołów, lawa i bagna, witraże, przełączniki a la templariusze, plazmopodobne sufity – to wszystko znakomicie spełnia swoje zadanie. Z zupełnie innej bajki są natomiast chociażby pojemniki z materiałem radioaktywnym (zastępują dawne wybuchowe beczki) czy granatnik, ale daje się to jakoś „przełknąć". Chodzi mi o to, że ogólna wymowa „Quake'a" (nie licząc broni) jest średniowieczno-mroczna.

Zrezygnowano z otwierania drzwi i tajemnych przejść przy pomocy SPACJI, co eliminuje łażenie przy każdej ścianie i szperanie, w poszukiwaniu nie znalezionych jeszcze skrytek. Drzwi otwierają się za dotknięciem, a w tajne przejścia trzeba





po prostu strzelić – ich odnalezienie ułatwiają wyróżniające się tekstury. Moim zdaniem jest to krok naprzód, preferuje ludzi spostrzegawczych, a nie maniaków-klawiszologów.

Nowości. Nasz bohater może rozglądać się góra-dół (także strzelać), pływać i nurkować (tlenu w płucach wystarcza na jakąś 1 minutę), a także skakać, niestety niezbyt wysoko. Jest to dziś bardzo standardowy sposób sterowania, zapoczątkowany bodajże w „Dark Forces", a z lubością rozwinięty w „Duke Nukem 3D".

Zestaw broni pozostał w miarę zbliżony. Nadal mamy strzelbę (także dwulufową), której siła rażenia została jednak znacznie ograniczona. Lepsze okazują się sprzęty strzelające gwoździami (NAILS), szczególnie SUPER-NAILGUN, którego jedyną wadą jest szybko kończąca się amunicja. Dalej – GRENADE LAUNCHER – miotacz granatów, odbijających się od ścian i eksplodujących po czasie lub zetknięciu z dowolnym obiektem organicznym. Pozostawiono bazookę (ROCKET LAUNCHER) i miotacz energetyczny, którego przemianowano na THUNDERBOLT. Ciekawostką tej broni jest fakt, że w wodzie poraża wszystko, co się w niej znajduje – łącznie z Tobą.

Przeróżnych potworków jest w „Quake'u" dostatek, przy czym ze szczerym smutkiem muszę powiedzieć, że nie uświadczy się już ani misków, ani świń, ani żadnych „Baronów". Szkoda, bo przyzwyczaiłem się do wykańczania tej hołoty. Wymyślono natomiast gromadkę innych niesympatycznych człeków i nie tylko, gościa zaopatrzonego w piłę i miotacz granatów, zombie których nie sposób definitywnie wykończyć, węże plujące jadem oraz kilkanaście innych. Na nudę na pewno nie można narzekać, chociaż moim zdaniem usunęcie najlepszych doomowych postaci jest błędem.

Grywalność i zabijalność nie zmniejszyła się ani trochę, stopień trudności jest odpowiedni, to znaczy nie wykańczają nas po pierwszym strzale, a i my musimy się pomęczyć i strzelać w odpowiednim kierunku. Niektórzy gostkowie po trafieniu przewracają się na ziemię, by za chwilę powstać. Inni reagują tylko na podwójne, bezpośrednie trafienie z bazooki. Jeszcze inni są podatni na ataki przy użyciu gwoździobijców. Jest więc chyba nieźle, zabawę oceniam na kilka tygodni do miesiąca – mniej niż w „Doomie 2", ale niedługo powinny nadejść nowe levele i wtedy można bawić się od nowa (w końcu to dopiero wersja shareware).

Od czasu do czasu trzeba wysilić szare komórki – znaleźć klucz, stanąć w jakimś miejscu, w coś strzelić, gdzieś pójść. W zakończeniu pierwszego epizodu należy opuścić do lawy dwie potężne elektrody, a potem włączyć przepływ prądu. Nieźle! Jeśli chcecie to zrobić sami, musicie spróbować „Quake'a". Pamiętajcie – ta gra to już nie to, co „Doom", no ale o to chyba chodziło. Kwestia gustu.

Luke

P.S. Pełna wersja gry będzie sprzedawana przez CD Projekt.









SIEKIEREZADA

Noc

NOC

L.K. AVALON '96



PC 386 SX, 4 MB RAM, CD-ROM

Polacy zaczęli robić przygodówki. To dobrze. Trzeba gonić świat, tworzyć, pisać, wymyślać, co za kilka lat przyniesie może jakieś efekty. Na razie jednak polski produkt jest produktem jedynie ze względu na cenę.

Jedna z najnowszych przygodówek L.K. Avalon – „Noc" – nie jest żadnym chlubnym wyjątkiem. Nie wyróżnia się niczym na tle zachodnich produkcji: średnia muzyka, żałosna grafika 320x200 (a przecież w takiej rozdzielczości powstały takie „cudowne" tytuły jak „Indiana Jones 4" czy „Day of the Tentacle"), mizerny wkład intelektualny autorów gry. Krótko mówiąc, nie jest dobrze Panowie.





Zdecydowanie najlepiej na całym kompakcie przedstawia się demo „Skaut Kwatermaster". Szkoda tylko, że jest to bezczelna kopia (pod względem grafiki, trudno mi się wypowiadać na temat treści tej gry, ponieważ jej nie znam) „Day of the Tentacle".

Jak wygląda ekran, każdy widzi. U góry znajduje się odzwierciedlenie położenia naszego bohatera (naprawdę nie można tego nazwać obrazem ani screenem, po prostu nic na tym nie widać). Poniżej zestaw poleceń niezwykle standardowych – po prostu skompilowanych z innych przygodówek. Jedyną ciekawostką są polecenia „UŻYJ" i „UŻYJ NA" – to pierwsze odnosi się do posiadanych przedmiotów, drugie do wszystkiego. Nobla za to się nie dostanie, ale granie trochę ułatwia – czy to dobrze, ocenicie sami. Mnie się podobało.

I jeszcze okienko z przedmiotami rysowane trochę w stylu „7 dni i 7 nocy". Niestety, nie ten poziom...

Sterowanie bohaterem proste - idzie tam, gdzie mu pokażemy. Przedmioty, z których możemy skorzystać, są automatycznie rozpoznawane – wystarczy trafić w nie kursorem. Ten typ interfejsu użytkownika nazywa się MMI, od pierwszego zastosowanego w grze „Maniac Mansion". Jest to standardowy sposób komunikacji z graczem wykorzystywany w większości gier LucasArts. I on uprzyjemnia zabawę.

Akcja gry toczy się na terenie straaaasznego Instytutu, w którym więzieni są kolesie naszego bohatera. Ich problemem jest nieustanna chęć snu, a uratować ich można tylko wchodząc w krainę Morfeusza. W tym trochę nierealnym świecie trzeba tak namieszać, by mogli na nowo stać się homo sapiens. Tak więc większość akcji dzieje się poza obszarem, że tak powiem, rozumowym. Nie ulega wątpliwości, że to czysta abstrakcja.

Ktoś, kiedyś, z jakiegoś dobrego powodu powiedział, że Polak potrafi. Wychodzi na to, że nie. Nawet strona intelektualno-rozrywkowa tego programu leży na łopatkach. Zagadki są niewyszukane (z gwoździa zrób wytrych, a z rzeźnika barbarzyńcę), a chwilami wręcz brutalne – należy na przykład wbić siekierę w plecy strażnika. No, gdyby dodano jeszcze Fatality, to mielibyśmy polskie „Mortal Kombat".

Gracz może wybrać sobie jednego z dwóch bohaterów – Hackera lub Rzeźnika. Od razu powiem, że niewiele to zmienia. Pod tym względem o niebo lepszy jest „Maniac Mansion", w którym to wybieraliśmy 3 z 7 postaci i to NAPRAWDĘ MIAŁO ZNACZENIE. Czy muszę przypominać, że „Maniaca" zrobiono w 1987 roku?

„Noc" zajmuje na kompakcie 27 MB, z czego 19 MB to marnie renderowane animacje (*.FLI). Nie dziwota więc, że na 8 MB kompaktu autorom nie udało się zmieścić niczego rewelacyjnego.

Na zakończenie warto dodać kilka słów o opakowaniu gry. Jednorazowym, że tak powiem – jest zaklejone tak szczelnie, że trzeba je rozerwać, by dostać się do środka. Tak przynajmniej było w tych dwóch egzemplarzach gry, które otrzymaliśmy do recenzji. No cóż, może mieliśmy pecha. Może...

szczery-aż-do-bólu
Luke





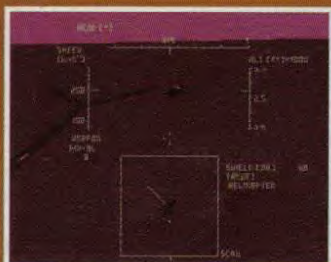
DEJA VU



Desert Wolf



AMIGA





Świat wkroczył w XXI wiek. Okres niepokojów na terenach byłego Związku Radzieckiego rozwinął się w walkę o terytoria bogate w zasoby naturalne. Jedno z takich marionetokowych państw zwane Państwem Syberyjskim dysponuje potężnym potencjałem militarnym. Mike Star, pracujący do tej pory jako pilot doświadczalny, coraz bardziej nudzi się swoim zawodem. Z dnia na dzień loty na eksperymentalnych modelach samolotów stają się coraz bardziej nużące, a wpływa na to nowoczesna technologia eliminująca z tego zawodu wszelkie ryzyko. Wtedy jego bazę niespodziewanie odwiedza komandor Kenn, przyjaciel z młodzieńczych lat pełnych wojen i niepokojów. Mike z dużym zainteresowaniem wybiera się z nim na nieoficjalne spotkanie. Tam padają pierwsze fakty na temat tajnej misji. Sytuacja nie przedstawia się zbyt wesoło: na czele jednego z finansowych molochów, Państwa Syberyjskiego staje Steve Kavoshnikow, który wygrywa wybory w tym państwie fałszując wyniki. Od tego momentu Państwo Syberyjskie znalazło się pod rządami dyktatora. Państwa ościenne nie mają wpływu na poczynania nowego przywódcy, chociażby z tego względu, iż są uzależnione od zasobów naturalnych płynących z Państwa Syberyjskiego. Jedynym rowiązaniem sytuacji, która niekontrolowana może przerodzić się w wojnę, wydaje się być nieoficjalna próba ataku na strategiczne cele położone w głębi kraju. Przed Mike'em stoi trudny wybór: zrezygnować z ciepłej, dobrze płatnej posady na rzecz nowego, ryzykownego zajęcia? W końcu decyzja zapada. Mike poprowadzi jeden ze zmodyfikowanych myśliwców Desert Wolf do nierównego boju.

Kiedy pierwszy raz uruchomiłem „Desert Wolfa" od razu nasunęły mi się dwa skojarzenia: „Epic" i „Zeewolf". I choć „Desert Wolf" odbiega mocno od tych dwóch standardów, potrafi wciągnąć gracza w lotnicze boje aż do momentu, gdy za oknem nastanie blady świt. Muszę przyznać jedno – nowy produkt firmy Seven Stars jest strzałem w dziesiątkę. Właśnie tego podniebni strzelcy oczekiwali – połączenia cech prostego symulatora lotu ze strzelaniną. Podobieństwa do „Zeewolfa" nasuwają się same – w obu grach, krok po kroku wkraczamy coraz mocniej w wir walki. Początkowe misje mają charakter treningowy, są wręcz wprawką do czekających nas zadań, zaś im dłużej prowadzimy naszą kampanię, tym trudniejsze stają się misje. Przed rozpoczęciem gry możemy obejrzeć elegancko przedstawioną bazę danych obiektów i celów, które występują w „Desert Wolfie". Dzięki temu nie mamy żadnych problemów z rozpoznaniem odpowiednich obiektów. A trzeba przyznać, że każda z misji ma odmienny charakter, przyjdzie też nam zmagać się z całą plejadą różnymi kombinacjami wrogów. Oczywiście zanim wlecimy w sam środek grupy samolotów wroga warto chwilę pomyśleć i opracować sobie plan ataku. Najgorszym przeciwnikiem są oczywiście samoloty. Często takie same szkody możemy ponieść natykając się na wyrzutnie rakiet bądź łodzie podwodne. Spore zagrożenie stanowią także helikoptery, które mimo małej szybkości mają znacznie większe możliwości w zakresie manewrów. Dalej w tej wyliczance stoją czołgi, działa, zaś najmniej niebezpieczne wydają się być ciężarówki i transportery, choć i przez nie możemy przegrać kampanię np. umożliwiając pojazdowi dotarcie do jakiegoś celu. Oczywiście znajdziemy tu także cele statyczne, takie jak bunkry i mosty.



„Desert Wolf" nie jest symulatorem w pełnym tego słowa znaczeniu. Wiele etapów (jak np. starty i lądowanie) zupełnie pominięto. Właściwie mamy do czynienia z bardzo uproszczoną odmianą symulatora lotu, w którym oprócz zmian prędkości lotu i uzbrojenia, oznaczania celów dla broni samonaprowadzającej i wreszcie namierzania i niszczenia celów nic więcej nie możemy zrobić. Czy to dobrze czy źle? Właściwie starzy wyjadacze wektorowych bojów od razu zdyskwalifikują „Desert Wolfa", zaś ludzie którzy mają dosyć skomplikowanych kombinacji klawiszy niezbędnych do zabawy w tych „poważnych" symulatorach polubią „Desert Wolfa" od pierwszego wejrzenia. Prostota obsługi samolotu jest jednak złudna, gdy pierwszy raz wkroczymy do boju. Jakby to powiedzieć – wrogowie nie dają się tak łatwo wytłuc jak potworki w „Duke Nukem 3D". To nie jest gierka, w której helikopter wroga wystawia się nam na cel i wyczekuje kilka minut, byśmy zdążyli do niego spokojnie strzelić. O nie. Zetkniemy się też z przykrymi niespodziankami. Przykład: w misji, w której musimy zniszczyć jakąś ciężarówkę oraz bunkier rozprawiamy się szybko z samochodzikiem, zaś prosty, statyczny cel okazuje się pułapką, przy której czeka na nas helikopter przeciwnika. No i niebo rozkwita wybuchami. Warto jednak wiedzieć, że dysponujemy dosyć pokaźnym arsenałem siejącym zagładę na ziemi i w powietrzu. Trzeba jeszcze umiejętnie ten arsenał wykorzystać.

O ile na A500 gierka ta chodzi jako tako, to A1200 z pamięcią FAST to wszystko czego trzeba nam, by poszaleć. Grafika wektorowa tworząca całą grę składa się z dosyć prostych, choć starannie wykonanych obiektów. Za to grafika przewija się nam przez ekran niezwykle płynnie. Znacznie podnosi to atrakcyjność całej gry. Nic tylko zasiąść za sterami i naciskać fire.

Z roku na rok polskie produkcje stają się coraz lepsze. Ta jest znakomita!

Voyager

Gra uzyskała rekomendację!!!

„Desert Wolf" to bardzo ciekawe zestawienie elementów strzelaniny i symulatora lotu z przewagą tej pierwszej cechy. Jak na grę z gatunku siekanek mamy do czynienia z dosyć inteligentnym przeciwnikiem co znacznie podnosi atrakcyjność całej gry.

Aragorn

I BUM, BUM, BUM. Trach, łup, siup. Witam Was w kolejnym wydaniu

DUKE'EM ALL!!!

Rubryka sponsorowana przez MIRAGE SOFTWARE

Przeszliście samych siebie i dzisiaj będziemy mogli zamieścić tylko mały fragment tego, co nadeszło. A tymczasem w programie: kontynuacja opisu ciekawych miejsc w pierwszym epizodzie, zapis (nie?)typowych wrażeń jednego z graczy.

Wielkie dzięki przesyłamy Mariuszowi Pieńkowskiemu z Pisków, Markowi Lisowi z Nowej Soli i Jurkowi Sobczykowi z Krakowa. To właśnie ich materiały widzicie poniżej.



Przypominam, że czekamy na wszelkie teksty dotyczące „DUKE NUKEM 3D". Mogą to być (oczywiście nie publikowane): kody, opisy przygód, własne eksperymenty z konfiguracją, charakterystyka tajnych i ciekawych miejsc. Nagrodami będą gry ufundowane przez firmę MIRAGE SOFTWARE.

Przeteleportujmy się teraz do najważniejszej części, czyli meritum.

Sekretne miejsca w epizodzie 1 poziom 2:

1. W księgarni jedna z półek pod ścianą zawiera trochę min i pancerz.
2. Wskocz na regał stojący za kasą – w rogu, naprzeciw monitora, są drzwi – znajdziesz tam holo-duke'a.
3. W ciemnym korytarzu prowadzącym od księgarni do windy jest małe przejście. Wewnątrz znajdziesz „atomowe zdrowie".
4. Do wyżej wymienionego korytarza można się dostać na dwa sposoby: po znalezieniu żółtej karty (za rozwalonym budynkiem), użyj RPG lub miny, aby dostać się do korytarza obok lub w dyskotece użyj toalety (nie pisuaru) – otworzą się drzwi, idź dalej.
5. Kiedy wejdziesz na parkiet dyskoteki przez drzwi garażowe, skręć w lewo i wskocz na ławkę. Po przeciwnej stronie otworzą się drzwi. Musisz jednak to zrobić bardzo szybko, ale możesz powtarzać dowolną ilość razy. Znajdziesz karabin maszynowy i amunicję.
6. W rogu parkietu rozwal kratkę wentylacyjną. Wskocz na stół i wyżej – znajdziesz „healing atom". Tą drogą dostaniesz się na tył sceny.
7. Na jednej z półek z tyłu sceny leży noktowizor. Wskocz na nią z półki obok.
8. W pomieszczeniu za sceną (po wskoczeniu na półkę) jedno miejsce na ścianie jest jaśniejsze – otwórz je, a znajdziesz apteczkę.



Miejsce bonusowe: w księgarni, w toalecie użyj suszarki do rąk – otworzy się nisza, w której znajdziesz noktowizor.

Uwaga! W pomieszczeniach, gdzie jest ciemno, warto użyć noktowizora – często jest tam napis mówiący o wejściu do sekretnego miejsca.

Oto wszystkie tajne przejścia na poziomie „DEATH ROW":

1. Na początku, gdy dostaniesz się do budki wartowniczej, naciśnij lewy przycisk. Opuści się krzesło elektryczne, odsłaniając pierwszy schowek.
2. Będąc w kaplicy (lub czymś w tym rodzaju), naciśnij figurkę wystającą ze środka podwyższenia. Gdy stanie się jasność, za lewym witrażem otworzy się przejście. Tam też spotkasz bohatera gry „DOOM". Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś zajrzał za prawy witraż.
3. W kaplicy podejdź do ściany znajdującej się naprzeciw ołtarza, ustaw się nieco na prawo od jej środka (głowa zwrócona w kierunku ołtarza). Strzel w przycisk znajdujący się pod sufitem. Uruchomiona w ten sposób winda zawiezie Cię prosto do schowka. Gdy tam będziesz, strzel w mnicha wiszącego na sznurku. Wyleci z niego „Healing".
4. Gdy będziesz w kiblu, odsuń stojącą pod ścianą ławkę.
5. Nieopodal kibla natkniesz się na 2 ogromne koła zębate. Wskocz na prawe z nich. Przy jednej ze ścian zobaczysz „Healing". Weź go, a następnie przedostań się po murku do wyraźnie jaśniejszej części ściany. Znajdujący się tam schowek kryje „Night Vision Goggles".
6. Po przedostaniu się za drzwi otwierane żółtym kluczem wejdź na mur po jednym z pochyłych filarów. Idąc po pochyłości łączącej mur z zabudowaniem bramy, odkryjesz schowek, który znajduje się za fałszywą ścianą.
7. Przy jednym z końców wspomnianego muru znajdziesz czerwoną kartę dostępu. Obejrzyj dokładnie skały w tym rejonie, a dostrzeżesz charakterystyczne rysy, oznaczające ścianę do wysadzenia. Użyj RPG i po kłopocie.
8. W dalszej wędrówce dotrzesz do pomieszczenia przypominającego centrum dowodzenia. Poznasz je po widmie unoszącym się na środku sali. Otwórz czerwone drzwi. Znajduje się za nimi pole siłowe. Istnieją dwa sposoby przejścia tej przeszkody. Możesz zniszczyć je własnym sprzętem (np. granatem). Bardziej ambitni gracze mogą zwabić gościa znajdującego się



za drzwiami tak, aby wszedł prosto w pole siłowe. Nastąpi małe BUM i mamy dwie pieczenie na jednym ogniu. Po przejściu pola siłowego, podejdź do ściany i naciśnij spację. Twoim oczom ukaże się mapa poziomu, zaś w filarach po lewej i prawej stonie otworzą się schowki, do których z pewnością powinieneś zajrzeć.
9. Pod koniec poziomu pokręć się koło łodzi podwodnej. Dostaniesz się do znajomej bramy, ale tym razem z drugiej strony. Wskocz na prawy filar i spacja.
10. Będąc we wnętrzu łodzi podejdź na jej sam tył. Znajdują się tam ukryte drzwi do maszynowni.

Pierwsze wrażenia:

„Słyszałem, że Duke 3D jest cud, ale tego, co ja doświadczyłem to chyba nikt nie doświadczył! Grając po ciemku, sam w pokoju, przechodziłem jeden z pierwszych etapów. Nagle... ryk straszny jak nie wiem co! To był odgłos teleportującego się tuż za mną potwora. O mało mój głośnik nie pękł. Nie wytrzymałem – puściłem. Po prostu zlałem się w gacie! Rodzice wpadli do pokoju i pytają się, co się stało. Powiedziałem, że to się tak drą za oknem. Pewnie wiele osób to czytających pęknie ze śmiechu, ale mnie wtedy nie było do śmiechu. Jeśli to jest wersja shareware, to przy pełnej wersji na noszach mnie wyniosą.

Duke Juras"

W listach piszcie jaką grę w wypadku wygranej chcielibyście otrzymać. A możecie wybierać z takich pozycji ufundowanych przez MIRAGE SOFTWARE wśród których znalazły się: „Inferno", „International Tennis Open", „Johnny Bazookatone", „Chaos Control" i oczywiście pełnej wersji „Duke Nukem 3D".

Szczęściarzem w tym miesiącu został Piotr Rokitnicki z Ostrowca Świętokrzyskiego, który zapragnął otrzymać pełną wersję Duka. Gratulujemy!

Krokodyl Delux

Tipsy & kody

Cześć sierpniowcy!

Czy możecie odpowiedzieć na pytanie, jaka tam pogoda nad morzem w sierpniu? Piszę ten komentarz w połowie lipca, a tu znad Bałtyku docierają straszne wiadomości. Zimno, leje, pola namiotowe topi i bądź tu człowieku mądry: jechać czy nie jechać?

W redakcji panuje (nie)zwykły bałagan, jakieś bliżej nie skoordynowane przestawianie mebli. Jak tak dalej pójdzie, to w naszych pokojach pojawi się światło dzienne.

Czasu wolnego pewnie jeszcze trochę macie, to może chcielibyście zabawić się w pewien konkursik. Proponuje Wam napisać własny komentarz do rubryk „TnT" lub (i) „Czytelnicy nadesłali". Jeżeli przyjdą jakieś ciekawe propozyzycje, to zamieszczę je zamiast moich własnych wypocin w pewnym bliżej nieokreślonym momencie. Po pewnym czasie zaproponuje Wam zgadnąć, w którym numerze ten niezwykły komentarz się pojawił i w której rubryce. Może uda mi się zwycięzców i szczęściarzy jakoś ponagradzać, ale raczej nie będzie to AMIGA 1200 :).

Dean

PS.

– Czy wiecie dlaczego informatyk zużywa całą butelkę szamponu pod prysznicem?

– Ponieważ na butelce jest napis:

Na włosy nanieść niewielką ilość szamponu.

Spłukać.

Czynność powtórzyć.

AMIGA

AFTER THE WAR / Hubert Danik
Aby obejrzeć całe demo, naciśnij po kolei: ESC, R, /, L, N. 7, FIRE.

BARD'S TALE / Sokooł
Strażnikowi w MAD bods szepnij HAMBURGER.

BASE JUMPERS / CYPISEK
Ułóż podczas gry lub wpisz kod:
RUN – musisz zebrać cyferki,
BEU – grasz w WORTAL DORTAL (bijesz się),
BOM – zrzucasz bomby, jeżeli zburzysz wszystkie klocki zleć na dół,
SEU – strzelasz do przeciwników w kosmosie,
FLY – musisz strącić patykiem wszystkich przeciwników,
WAR – paletkami odbijasz piłki (nie możesz dopuścić, aby trafiła w Twojego ludzika).

CHAOS ENGINE / ZGREDZIU
Jako kod wpisz: „VVVVVVVV77" – zaczynasz na 1 poziomie i masz wszystko na maks.

CHIPS CHALLENGE / Sokooł (Scooter Rulez!)
Wpisz podczas gry HRC – następna plansza.

E-MOTION / Sokooł
Na ekranie tytułowym wpisz E-MOTION i wciśnij F1-F4.

GENESIA / Bartosz Stoczkowski
Kiedy przeciwnik ma swoją turę, zamiast kursora jest myślący człowieczek. Kiedy komputer skończy, człowieczek zmieni się na krzyżyk. Możesz nim wtedy kliknąć na jakiś budynek wroga. Masz na to około 1 sekundy. Jeśli Ci się uda wejść do jakiejś ciekawej budowli, np. do karczmy, to możesz wydać całą forsę komputera albo wchodząc do wieży, kazać zawrzeć pakt pokojowy ze swoim państwem.

ISHAR / Hubert Danik
Aby zdobyć jedną z tablic runicznych, która znajduje się w tajemniczym domu, trzeba sporządzić następującą miksturę: 2 – rb, 1 – gc, 1 – pdb.

ISHAR 2 / Bartosz Stoczkowski
Wciśnij Ctrl + Alt + V - „vitality" na maksa.

IVANHOE / CYPISEK
Naciśnij pauzę i napisz: „YOBINETTE" lub „ZOBINETTE". Teraz:
M - życie,
N - następny poziom.

LEDSTORM / Sokooł
Rozpoczynając grę wpisz „DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT".

MAGICZNA KSIĘGA / ZGREDZIU
Na ekranie tytułowym naciśnij F1 i wpisz „OKULAR" – będziesz nieśmiertelny.

PUFFY'S SAGA / CYPISEK
Naciśnij F5 i F6, aby przejść na poziom 7. Wciśnij „Del", żeby dostać się do pozimu 8. Jeszcze raz „Del" i znajdziesz się na levelu 9.

SUPER CARS 2 / CYPISEK
Wpisz kod: RICK, ODIE – pieniądze.

SUPER FROG / Marcin Ziętek
W pierwszej planszy Egiptu, gdy dojdziesz do strzelających „oczek" wyczuj moment i wyskocz na oczko tak, aby dziabnęło Cię w najwyższym momencie. Stracisz trochę energii, ale zlecisz nieco w dół, gdzie trafisz do tuneli pełnych bonusów.
W drugiej planszy Egiptu, na samym początku, „wejdź" w prawą ścianę – tajne przejście.

SUPER FROG / Sławomir Rekuć
Na każdym poziomie znajduje się bonusowa plansza.
Na poziomie 1 należy podskoczyć na masztach zatopionego statku, na półce, gdzie znajduje się armatka.
Na poziomie 2 w zatopionych korytarzach należy wyskoczyć z wody obok niebieskiego klucza.
W czwartym poziomie plansza bonusowa znajduje się po lewej stronie drzwi znajdujących się nad pierwszym napotkanym sklepem.

WORMS / CYPISEK
Na mapie wpisz:
– 3549908729
– 345076839
– 2810298544

ATARI ST

CANNON FODDER / Patrick Walczyk
Latając helikopterem możesz kasować żołnierzy wroga w wodzie, próbując lądować na jej lustrze.

ELVIRA – MISTRESS OF DARK / Patrick Walczyk
Daj Elvirze miód (ze spiżarni), siano (ze stajni) i księgę czarów (z biblioteki), a dostaniesz czar „HERBAL HONEY", pozwalający rozróżnić rośliny.

PREHISTORIC / Patrick Walczyk
Na ringu:
1. Matkę małych bachorków wal po paluchach.
2. Nosorożca po ogonie (używaj trampoliny).
3. Wielkoluda z maczugą po mordzie.

RUBICON / Maciek Grzegrzółka (maSTer)
Wciśnij PAUZĘ, a potem „+" – nieśmiertelność.

SIMPSONS / Maciek Grzegrzółka (maSTer)
W czasie gry napisz: „EAT MY SHORTS", a przeskoczysz poziom.

PC

BLACKTHRONE / Michał Kluz
Kod do ukrytego poziomu: LZRP.

BLOOD / Hubert Filipiak
1. Przydatne kody:
QSMAPS – pełna mapa,
QSAMMO – pełne uzbrojenie,
QSKEYS – wszystkie klucze,
QSJUMP – przeskok do danego epizodu i poziomu,
QSGOTO – przeskok do danego miejsca (x,y),
QSSAIM – celownik wyszukujący obiekty, do których powinniśmy oddać strzał,
QSHIGH – nasz bohater na haju, lecz nie w raju,
QSCLIP – przechodzenie przez ściany,
QSONERING – niewidzialność (chwilowa),
QSRATE – patrz prawy, górny róg.
2. Jeżeli chcesz obejrzeć trzy sposoby śmierci naszego bohatera, wpisz:
QSOUCH,
QSBURN,
QSBOOM.
3. Drugi „fire" to klawisz „Z". Służy on między innymi do prawidłowego zastosowania różnych właściwości wielu materiałów wybuchowych (ładunek wybucha, gdy leżąc na ziemi wypali się cały lont, albo jak ktoś na niego wdepnie, czy też możemy skorzystać z przycisku na pilocie).
4. Bardzo skuteczną bronią jest laleczka voo-doo. Używaj jej zawsze na daleko znajdujących się przeciwnikach, do których strzelanie jest bezsensowne. Uwaga! Jeżeli użyjesz laleczkę nie mając żadnego przeciwnika przed sobą, tracisz 2 punkty życia. Dlatego przy stosowaniu tej broni bardzo się opłaca użycie samonaprowadzalnego celownika.
5. Nieszczęśliwych kolegów, których przypiekłeś (gazem, rakietnicą lub bronią nr 9), będziesz musiał oglądać do końca tego levelu. „Chodzące pochodnie" opierają się nawet ładunkom wybuchowym (niestety tak samo, jak nieżyjący wrogowie).
6. Jeżeli chcesz pozachwycać się widokiem latających w powietrzu oraganów przeciwnika, podaruj mu na pamiątkę dynamit.
7. Gdy używasz jako broni jeden z ładunków wybuchowych, aby dalej i wyżej go rzucić, przytrzymaj klawisz Ctrl. Najlepiej jest to testować na pojedynczych laskach trotylu, gdzie wyraźnie widać tlący się łąt. Jeśli nie chce Ci się wpisywać kodu, aby zobaczyć jednego z możliwych rodzajów Twojej śmierci (kod QSBOOM), trzymaj Ctrl do oporu.
8. Jedną z najlepszych dostępnych broni jest dubeltówka. Pomimo znacznego rozrzutu pocisków na dużych odległościach, z bliska jest bardziej skuteczna nawet od karabinu maszynowego.

DAS BOOT / Radosław Czarniecki
Wybierz misję „BAY OF THE BISCAY". Wezwij przez radio: „MAY-DAY" i płyń na sam środek kwadtatu C3. Tam będzie czekała na Ciebie pomoc. Storpeduj ją, a misja zostanie zaliczona.

DESCENT 2 / Mr. Areck (KTOŚ)
Kody do wersji shareware:
BITTERSWEET – przełącza ruchome ściany,
WHAMMAZOOM – przeskok pomiędzy poziomami.

DUNE 2 / DYZGRAFIK
Gdy na planszy nie ma więcej czerwia, a Ty masz pełnego HARVESTERA, to pojedź nim w jakieś ustronne miejsce, zdala od wieżyczek i rozwal go. Tym, co się z niego wysypie, napełnisz 4(!) HARVESTERY. Warto zostawić trochę „spice'a", gdyż komputer z pewnością przyśle tu własny pojazd, a Ty, gdy ten będzie w 95% pełny, możesz unieruchomić go sposobem „przejedź moją piechotę" i rozwalić go. Tym sposobem można zarobić dużo szmalu.

HAND OF FATE / Michał Kluz
1. Szyfr z kolorów (niezbędny w kilku miejscach), naciskaj kolejno: pomarańczowy, zielony, żółty, różowy, błękitny, niebieski, czerwony.
2. Musztardę uzyskasz z mielonej rzodkiewki i octu.

NEED FOR SPEED / Łukasz Kasprowicz
Zamiast swojego imienia wpisz:
EAC RALY – nawierzchnia żwirowa,
EAC POWER – wytrzymałość,
EAC WARP – „full speed".

POLICE QUEST 4 / Michał Harasimowicz – MICHAEL
W „Parker Center", na parterze, stoi maszyna z cukierkami. Wrzuć do niej drobne, wyjmij batonik i daj go facetowi w hallu. Gdy w poniedziałek przyjedziesz do „South Center" kupić klej i jabłko, przed sklepem będzie pijak. Jeśli dasz mu drobne dostaniesz punkty.

RELENTLESS / Michał Kluz
Na drugiej wyspie, gdy dostaniesz się do więzienia, zrób tak:
Włącz tryb AGGRESIVE. Strażnik przyjdzie Cię uspokoić. Zabij go. Weź ubranie z szafy i wyjdź przez okno. Powiedz żołnierzowi, że jesteś monterem. Koło strażnika (białego słonia) przejdziesz tylko w trybie DISCRET idąc blisko morza – jesteś wolny.

ROADWARRIOR / Mr. Areck (KTOŚ)
Jeśli nadziejesz gościa na kolce, to schowaj je – truposz nię będzie przysłaniał Ci drogi.

SIM CITY / Mr. Areck (KTOŚ) & Kamil
Jeżeli jakiś kataklizm zbliża się do Twojej elektrowni atomowej, to lepiej ją wyburz. W przeciwnym razie nastąpi skarzenie okolicy i ludzie się wyprowadzą.

SLIPSTREAM 5000 / Mr. Areck (KTOŚ)
Na pierwszym torze opłaca się jeździć drugimi tunelami, znajdują się tam skróty.

SPACE QUEST 5 / Michał Harasimowicz – MICHAEL
Aby zniszczyć WD40 trzeba pokazać się w przejściu za wodospadem, a gdy strzeli, natychmiast wejść na górę i zepchnąć głaz.

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY / Michał Harasimowicz – MICHAEL
PREFIX CODE dla USS MASADA w drugim epizodzie: 293391 – 197736 – 3829.

WARCRAFT 2 / Paweł Śledź
Oto sposób jak można łatwo załatwić wroga

jego własną bronią:
Odnajdź jednostki strzelające wroga (np. Elven Archer, Catapult, Destroyer) i sprawdź, czy w okolicy tej jednostki jest jakiś cel strategiczny (np. Oil Rafinery, Shipyard, Transport). Jeśli tak, to wyślij nad wybrany obiekt strzelający Twój obiekt latający (Zappelin, Gnomish, Flying Machine). Wróg będzie próbował w Ciebie trafić strzelając we wszystkie strony, ale bezskutecznie, a jeżeli w jego zasięgu będzie jeden z otaczających go celów strategicznych, to co pewien czas cel będzie obrywać. Komputer jest na tyle głupi, że ruchome cele strategiczne będzie ewakuował dopiero po tym, jak zdążą dobrze oberwać.

WITCHAVEN 2 / Maciej Górnicki
Naciśnij BACKSPACE, wpisz jeden z poniższych kodów i wciśnij ENTER.
KILLME – śmierć,
WEAPONS – bronie,
SPELLS – czary,
POTIONS – butelki,
MARKETING – nieśmiertelność,
HEROTIME – chwilowa nieśmiertelność,
INVIS – niewidzialność.
Użycie czarów:
SCARE – straszenie,
NIGHTVISION – widzenie w ciemności,
OPENDOOR – otwieranie drzwi,
FLY – latanie,
NOBREAK – broń nie zużywa się,
FIREBALL – kula ognia,
RAFAEL – zmiana tekstury,
KOBOLD – ?,
FREEZE – zamrażanie,
MAGICARROW – magiczna strzała,
NUKE – grzybek (best).
Butelki:
HEALTH – zdrowie,
STRENGTH – siła,
CUREPOISON – leczenie zatrucia,
RESISTFIRE – odporność na ogień,
KEYS – wszystkie klucze,
PENTAGRAM – daje klucz na następny poziom,
ARMOR – pełna zbroja,
SHIELD – tarcza blaszana,
SHIELD2 – tarcza drewniana,
SHOWOBJECTS – pokazuje rzeczy na mapie,
SHOWMAP – cała mapa,
ENCHANT – ulepszenie broni,
KILLALL – masakra,
LEVELXX – skok na level (1-15),
AMY – ?,
RUBEN – pokazuje straszydełko,
LIST – współrzędne.

ATARI XL/XE

KSIĄŻE / ERIC CANTONA
Ustal podatek na 20 denarów i wszystkie pieniądze przeznaczaj na zakup machin wojennych. Nie przejmuj się tym, że przegrywasz, wręcz przeciwnie, wskazane jest abyś to zrobił kilkanaście razy. Licza machin pozostaje taka, jaką posiadałeś w poprzedniej grze. Jeśli ubierałeś już 500 sztuk, to większość sprzedaj, a za uzyskane pieniądze kup wojsko. Nie zapomnij zapłacić ŚWIĘTOPIETRZA.

COMMODORE 64

BIFF / Thorin D.T.
Sposób użycia poszczególnych przedmiotów:
WIRE CUTTER, POWER CARD – użyj na linie,
A ROPE – użyj na przerwanym pomoście,
MADHESS, BANGER – użyj przed mostem,
THE COIN – kup sobie loda,
AN AXE – zetnij nim czerwone drzewo,
PLANT SEEDS – daj strachowi,
TIN OF OIL – naoliw dziurkę od klucza,
OLD CLOTHES – użyj na żółtym krzyżu,
CHOC SEEDS – użyj na żółtym papierze,
CHOCOLATES, FIXEL RING, FULL GLASS, ICE CREAM, FLOWER – zanieś do domku na drzewie,
BUG SPRAY – użyj na samochodzie,
RECORD – użyj na mostku,
THE KEY – otwórz zamek, który naoliwiłeś,
BROKEN RING, A JEWEL – użyj na czerwonym grzybie,
FLOWER POT – użyj na małym mostku,
PLANKS – użyj na wodzie,
EXPLOSIVES – wysadź skałę w kopalni,
BATTERIES – użyj na samochodzie,
ELECTRIC TORCH – zaświeć w kopalni,
EMPTY GLASS – użyj przy kałuży.

BOWL / BUTTHEAD
$00 do $8B4A - nieśmiertelność.
SYS $8977

CYBER BLOCKS / Dominik Drobek
Kiedy skończysz grę i pokaże się napis „INSERT COIN TO CONTINUE" wciśnij równocześnie C + O + I + N - kontynuacja.

ELVIRA ARCADE / BUTTHEAD
Poszukaj na dysku (przy pomocy odpowiedniego programu) sekwencji: CE 01 C9 AD 01 C9 10 52 (w pamięci to $0893) i zmień CE na AD, aby nie były odejmowane życia.

FIRST STRIKE / Beryl
Wybierz ostatnią misję i nie uzbrajaj samolotu – niespodzianka.

FLIMBO'S QUEST / Thorin D.T.
W trzecim poziomie idź cały czas w prawo, aż dojdziesz do krawędzi planszy. Postrzelaj chwilkę stojąc twarzą zwróconą w prawo i wracaj – pojawi się duży robal, za zabicie którego dostaniesz 1000 pkt. Manewr ten możesz wykonywać kilkakrotnie. Po zdobyciu 20 000 pkt. dostaniesz życie.

FRANKENSTEIN / BUTTHEAD
$80A3 – liczba żyć na początku gry,
$A5 do $A2FC – nie odejmuje żyć po śmiertelnym upadku,
$A5 do $87F2 – nie odejmuje żyć po śmierci od „sprajtów",
$24 do $87B5 – nie narasta strach,
$02 do $8479 – nie ubywa czasu.
Uruchomienie: SYS $8000.

GOLDEN TALIZMAN / BUTTHEAD
$00 do $1C09 – potwory nic Ci nie robią.
SYS $2000

HACKER / Mr. Kubański
1. Jeżeli nie chcesz testować robota na pytanie „LOGOB PLEASE" wpisz „AUSTRALIA". Pozwoli to na ominięcie testu.
2. Na pytania komputera (w chwili gdy Cię „złapią" satelity) odpowiedz:
1. Nazwa pracodawcy – MAGMA, LTD
2. Nr Twojego robota – AXD-0314479
3. Rodzaj napędu robota – Hydraulic
4. Miejsce przeprowadzenia testu – AUSTRALIA.

HOBBIT PO POLSKU / Skin z S.P.
Pająka w lesie Thorin zabije swoim toporem. Aby wyjść z celi należy czekać na Thorina, a następnie powiedzieć, żeby otworzył okno. Trolli pozbędziesz się czekając na dzień na północy od nich – po powrocie będą skamieniałe, wtedy weź klucz. Warga zabijesz mieczem.

LAZARUS / BUTTHEAD
$AD do $9EC9 – nie odejmuje broni,
$AD do $98FC – potwory nie odejmują Ci energii.
SYS $91DC

MIECZE VALDGIRA 2 / LIROY
Zabij się i wciśnij strzałkę w lewo. Teraz fire i masz nieskończenie wiele żyć.

NEW AMBUSH / BUTTHEAD
POKE 19036,0
SYS 2061

PIRATES / Adam „Sputnik" Wardyński
Sprostowanie do poprzedniego (TS nr 4/96) tipsu: napisałem, że nie dotyczy on jednokratkowych wysp z miastem (ponieważ po przybiciu do wyspy od razu wchodzi się do miasta i atak uważany jest za morski). Otóż po wysłaniu listu odkryłem sposób na „lądowe przejście" takich wysp. Po dobiciu do brzegu trzeba odpowiedzieć „opuszczam miasto" – Twoi ludzie będą teraz spacerować nie wchodząc do miasta. Żeby do niego wejść należy najpierw spróbować przejść do morza (ale do innego brzegu, niż z tego, do którego przybiłeś, bo wsiądziesz na statek). Komputer oczywiście nie pozwoli Ci chodzić po wodzie, ale wcześniej uzna, że opuściłeś kratkę z miastem. I oto właśnie chodziło – po puszczeniu joy'a wyświetlą się napisy, jak przy wchodzeniu do miasta. Teraz możesz je zaatakować z lądu. Dalej wystarczy stosować się do zaleceń poprzedniego tipsu. Uwaga: czasem zdarza się, że jednak wsiądziesz do statku – w takim wypadku pozostaje ponowić próbę.

PLUTON / „FAN GIRL" – M.D
Jeśli chcesz zobaczyć trzeci i piąty poziom gry, a posiadasz stację dysków, możesz zastosować taki trik.
Włóż dyskietkę odwrotną stroną do stacji (to jeszcze zależy od tego, jaką wersję programu posiadasz, jeżeli nie uda Ci się odwracając dyskietkę, to spróbuj bez jej odwracania) i wpisz:
LOAD „LAY1",8,1 – poziom 1 i 2,
LOAD „LAY2",8,1 – poziom 3 i 4,
LOAD „LAY3",8,1 – poziom 5 i 6.
Wystartuj program przez SYS 16384.

POPEYE 3 / MASTER
Gdy zawodnicy będą się trzymać, machaj dżojem w lewo i prawo, a gdy Twój licznik siły będzie już w górze, wciśnij fire – rozpęta się bijatyka.

REINCARNATION / LIROY
Gdy złapiesz ptaka, szybko naciśnij C i H. Od tej pory wszystkie ptaki stoją w miejscu.

RIVER RAID / BUTTHEAD
$24 do $866E - nie odejmuje paliwa,
$EA, $A9, $00 do $8620 – nie zabija,
$24 do $866C - nie zabija, gdy koniec paliwa.

ROCK&ROLL / LIROY
SPACE + 1 – skipper poziomów.

SIM CITY / Beryl
Wklep QZYXAGFMOP na raz – niespodzianka!

SIM CITY / Mr. Kubański
Sposób na zrobienie wyspy:
– Przeprowadź przez wodę drogę (lub druty).
– Ukształtuj wygląd przyszłej wyspy.
– Przejdź do spisu klęsk żywiołowych i wybierz opcję Fire.
– Podpal tę drogę (druty).
– Użyj buldożera i wyrównaj teren.

SPACE CRUSADE / Adam „Sputnik" Wardyński
O ilości dostępnych rozkazów decyduje tytuł, a o ilości sprzętu – ilość odznaczeń. Teoretycznie więc, aby mieć do dyspozycji cały sprzęt i wszystkie rozkazy, należy dobyć tytuł starszego kapitana z czterema odznaczeniami. W praktyce jednak, stosując trik, wystarczy zdobyć pierwszy lepszy od sierżanta tytuł, uaktywnić sobie dostępne rozkazy i sprzęt, zdegradować się do sierżanta (kod z samego początku) – i oto cud: będziesz mógł pozaznaczać sobie cały sprzęt i wszystkie rozkazy. Teraz pozostaje Ci tylko podać znów najlepszy kod, jaki posiadasz. Dla tych, którym nie będzie się chciało przejść nawet pierwszej misji, by zdobyć taki pierwszy lepszy kod, podaję je dla wszyskich zespołów (podporucznik, trzy odznaczenia, pierwsza misja zdana):
– dla Aniołów (czerwoni): F05083EC809
– dla Pięści (żółci): 7F492C80F1
– dla Ultra Marines (niebiescy): 45847992354
– sierżant – jest wszędzie ten sam: FEB091247E8

SUPER ROBIN HOOD / BUTTHEAD
POKE 24604, 234
POKE 24605, 234
POKE 24606, 234
POKE 24612, 173 – energia
SYS 2064

TOM & JERRY / Beryl
Wejdź na: drzwi samochodu, lodówkę, stos talerzy, kulę do kręgli, młotek, wazę, banana, puszkę z farbą czy coś podobnego i kiedy podejdzie kot, daj „dół".

TURBO OUTRUN / „FAN GIRL" – M.D
Jeżeli chcesz przejść z 1 do 5 etapu, to włącz pauzę, a następnie wciśnij klawisz „:" (średnik).

WHO DARES WINS / BUTTHEAD
$00 do $1D69 – nie odejmuje bomb,
$XX do $1674 – XX – liczba żyć,
$AD do $4656 – nie odejmuje żyć.
SYS $4000

WIZARD OF WAR / BUTTHEAD
Wpisz to pod jakimś monitorem, jeżeli chcesz aby życia nie były odejmowane obydwu graczom:
$7FEE:
INC $0203
LDX $0203
JMP $A5F8
INC $0204
LDX $0204
JMP $A51F
$A51C:
JSR $7FF7
$A5F5:
JSR $7FF0
$BC00:
JSR $7FF1
$B668:
JSR $7FF1
$B65D:
JSR $7FFA
Ponowne uruchomienie: SYS $8009

KONSOLE

GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND 2 / JELI
Żeby stoczyć pojedynek z ostatnim bossem (DARK MATTER) trzeba zebrać 7 tęczowych cukierków. Nie jest to zadanie łatwe, więc oto kilka wskazówek:
1. Grass Land – wejdź w trzecie drzwi (weź ze sobą parasol).
2. BIG FOREST – drugie drzwi (weź ze sobą jeża).
3. RIPPPLE FIELD – trzecie drzwi (wsiądź na rybę i weź kamień).
4. ICE BERG – czwarte drzwi (wsiadaj na rybę, weź ogień, rozwal lodowaty mur i UWAGA – wypluj ogień, wciągnij gwiazdkę, wypluj gwiazdkę, wciągnij ogień, trzy razy, szybko!).
5. RED CANYON - piąte drzwi (wsiądź na ptaka, weź piorun, gdy będziesz leciał do góry, wleć w drzwi położone wyżej).
6. CLOUDY PARK – drugie drzwi (wsiądź na rybę, przejdź planszę, wejdź w pierwsze drzwi, zabij gościa, weź piorun, ale przedtem wyrzuć rybę, wejdź w drugie drzwi, użyj pioruna przy armatkach, weź ptaka, wyjdź, znajdziesz się na planszy gdzie wieje wiatr, wejdź w drzwi, zabij gościa, weź bumerang, wyjdź, poleć z wiatrem, wejdź w pierwsze drzwi).
7. DARK CASTLE - siódme drzwi (wsiadaj na rybę, weź piorun, na ciemnej planszy rozwal wszystkie gwiazdki, pod każdą gwiazdką jest symbol broni, zapisz w odpowiedniej kolejności; teraz weź stwora dają-

Tipsy & kody

cego tę broń, rozwal mur, wejdź w drzwi, weź stwora dającego drugą broń, itd.).

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING / Q-B.A. i EL BARTO
Kod: FPGPB6J5436CQ3BC – ostatnia walka.

WARIO LAND / K. Stankiewicz (Zangief)
1. Jeśli stracisz życie, natychmiast wyłącz grę. Po ponownym włączeniu możesz grać dalej bez straty. Działa także w Super Mario Land 2.
2. Po przejściu gry nie kasuj jej stanu (CLEAR), wtedy na mapie będą migać levele, w których znajdują się skarby.
3. Przejście do Shebet Land znajduje się w Mount Teapot, course 08. Tuż za dwoma szczurami z nożami wysoko podskocz (trzymając „górę") i zacznij lecieć (Jet Wario), aż uderzysz o ścianę. Znajdziesz się teraz nieco wyżej, a kawałek dalej jest przejście.

NINTENDO

ADAMS FAMILY / Marcin Janeczek
Aby wziąć „Rączkę" należy z górnej półki skoczyć na łóżko. Jeżeli chcesz, aby „Rączka" Ci poomogła, naciśnij „select". W puste wiadro nabierz wody z łazienki i zgaś ogień w kominku, a później wejdź do niego – mnóstwo forsy.

GOLDEN AXE 4 / Ronald Koeman
Aby użyć magii wciśnij GÓRA + B, czary zmienia się wciskając „START", a następnie góra lub dół.

MASTER FIGHTER 2 / Ronald Koeman
Oto niektóre z ciosów:
RYU: dół – przód – A; dół – tył – B; przód – dół – A+B,
GUILE: dół – góra – B; (będąc blisko) P + A,
CHUN LI: dół – góra – B; (będąc blisko) P+A; przytrzymaj B turbo,
ZAHGIEF: A+B; (bardzo blisko) P+A,
VIGA: tył – przód – A+B; tył – przód – B; (bardzo blisko) P+A.

ROBOCOP / MASTER
W „LEVEL 2" wkrocz na drugie piętro, wejdź do pierwszych drzwi, idź w lewo i zacznij walić pięścią w ścianę – otworzy się tajne przejście. Idź w lewo – znajdziesz się na trzecim piętrze. Idź w lewo do ściany i zacznij walić w nią pięścią. Otworzy się przejście i będziesz walczył z matką.

ROCKETEER / Marcin Janeczek
W drugim etapie lasu weź latarnię i wleć nad drzewa – fioletowe serce (uzupełnia całą energię).

SUPER ALLADIN / MASTER
Podbiegnij do ściany i trzymaj TURBO A i strzałkę w kierunku ściany. Alladyn zacznie chodzić po ścianie.

PEGASUS

BOOMERANG KID / Damian Wolański
W planszy pt. „Cliff Edge Corner", gdy ominiesz kangura, wskocz na pierwszy, zanikający pod wpływem ciężaru, kawałek ziemi i nie ruszaj się – znajdziesz się w Warp Zone.

CASTLEVANIA 2 – SIMON QUEST / Damian Wolański
Jako password wpisz u góry OJMC i MHO1, a na dole XH4C i VWYI – zaczynasz z ognistym biczem, butelką i kryształem.

CHIP AND DALE 2 / R.S.?
1. Gdy złapiesz drugiego gracza (przód + B), idź z nim do przodu i gdy zaświeci na czerwono naciśnij B - załatwisz każdego normalnego przeciwnika, a bossowi zejdzie energii tyle, co 3 skrzynki (lub kamienie).
2. Żeby przejść ostatniego bossa (kota) należy, gdy pojawi się napis „Danger" i pod niego spadnie kula, nie brać jej, tylko czekać, aż wybuchnie pod kotem.

D.J. BOY / Rafał Dzienniak
1. Oto kierunki jazdy w labiryncie (stage 6-1): lewo, góra, prawo, góra, lewo, góra, prawo, dół, prawo, góra, prawo, dół, prawo, góra, prawo (tutaj się nawalamy), a potem: prawo, dół, prawo, dół, prawo, góra, prawo, dół, prawo (po facetach z granatami) góra, lewo, góra, prawo i jest wyjście.
2. W levelu 6-3 wybierz Hot Flash (dziewczyna). Na początku ustaw się pod ścianą i cały czas jedź prostą. Hot Flash potrafi przeskoczyć podwójne kolce. Przy końcu zjazdu z drugiej góry skocz.
3. W levelu 3-2 (kanały) wybierz Rockersa. Gdy będziesz nawalać facetki ustaw się pod ścianą przy wyjściu i odwróć plecami do wody. Teraz wciśnij Turbo B i patrz, co się dzieje.
4. Gdy jesteś na którejś z szos, a od tyłu wychodzi jakiś wrogi obiekt, naciśnij jednocześnie tył + B - uderzenie z łokcia.

DUCK TALES 2 / SuPeR Macior
1. Najpierw we wszystkich planszach prócz piramid znajdź Diodaka. Po każdym spotkaniu przybędzie Ci jakaś umiejętność.
2. Teraz wybierz się do Egiptu. W piramidzie rozwal, murek (dwa kwadraciki) zakrywający ruchome piaski, skacząc na lasce. Spadniesz. Idź w lewo do przepaści, wciśnij płytkę na ścianie wskakując na nią, gdy zaczną ukazywać się stopnie przejdź na drugi „brzeg". Jeśli już jesteś w komnacie z cyframi (1, 2, 3 i 4), wbij uderzając (skacząc) laską: 3 razy po 1, 2 razy po 3, 1 raz 4 i 4 razy po 2. Drzwi się otworzą, znajdziesz skrzynię, a w niej połówkę mapy skarbów, niezbędną do ukończenia gry.
3. Aby pływać pontonem, uderz laską o brzeg.

GHOSTBUSTERS 2 / R.S.?, P.K.!!!
Na ekranie tytułowym poruszaj wajchą od dżoja dół, góra lub lewo, prawo to ukaże się ukryte cheat menu, w którym możesz ustawić poziom trudności, dodatkowe (czwarte) życie, itp.

GO! DIZZY GO! / Damian Wolański
1. Na pierwszym poziomie stań na samym dole ekranu pod znakiem zapytania i wciśnij A - zostaniesz przeniesiony do piątego poziomie
2. W niektórych poziomach ukryte są bonusy typu np. „zbierz w określonym czasie owoce ułożone w kształt serca". Aby je znaleźć stawaj w planszach na znaki zapytania (jeżeli takie są) i wciskaj A, a potem Start.

LEGEND OF THE KAGE / Rafał Dzienniak
Jeżeli zabijesz czarnego ninję, zostawi on małą kreskę, którą można spotkać w lesie. Weź ją, a Twój ninja zacznie się modlić. Zabija to wrogów pojawiających się na planszy.

POWER RANGERS / Damian Wolański
Wersja japońska: kod do ostatniego levelu – 5705. Góra + B - cios nogą.

RIDDLE OF ICARUS / Damian Wolański
Gdy przejdziesz korytarz w poziomie 1-3 i walczysz z demonem, zwab go w róg ekranu i trzymając jego kierunek wal z pięści – będzie bez szans.

SMALL MARIO / Prezes & Skusi
Po włączeniu gry naciśnij A, B, „góra", „SELECT", „START" – poczekaj chwilę – niespodzianka.

STREET BLASTER 5 TURBO / BATMAN
Tajne ciosy: G - góra, D - dół, R - ręka, N - noga, BP – blisko przeciwnika, WP – w powietrzu, KD – kierunek do przeciwnika, KO - kierunek od przeciwnika;
BLANKA:
Electricity – kilka razy R
Dizzy Jump – WP + KD + N
Rolling Attack – R + N
Spinning Attack – KO + N
GUILE:
Sonic Bomb – R + N
Flash Kick – D + R + N
Throw – WP + BP + KD + N
BARLOG:
Iron Claw – D + R + N
Throw – BP + KO + A
BISON:
Jump and hit – KD + R + N
Jump and UpperCut – KO + R + N
ZANGIEFF:
Spinning Clothesline – R + N
Throw 1 – BP + KD + R + N
Throw 2 – BP + KO + R + N
Throw 3 – BP + D + R + N
CHUN LI:
Whirlwind Kick – D + R + N
Lightning Kick – kilka razy N
Throw 1 – BP + KD + R + N
Throw 2 – WP + BP + KD + R + N
HONDA:
Hundred Hand Slap – kika razy R
Sumo Head Butt – D + R + N
Throw – BP + KO + R
RYU:
Fireball – KO + R + N
Hurrican Kick – D + R + N
Dragon Punch – D + G + R + N
Throw 1 – BP + KO + R
Throw 2 – BP + KO + N
DHALSIM:
Yoga Fire – R + N
Yoga Flame – D + R + N
Spinning Legs – WP + KD + D + N
Throw – BP + KO + R
KEN:
Fireball – KO + R + N
Hurican Kick – D + R + N
Dragon Punch – D + G + R + N
Throw 1 – BP + KO + R
Throw 2 – BP + KO + N

SUPER ROBIN HOOD / R.S.
Na ekranie tytułowym naciśnij A + B + A turbo + B turbo + środek krzyżaka + select i na koniec „start", a dostaniesz dodatkowe życie.

TREASURE MASTER / Super Macior
1. Jeśli zdążysz (zanim wybuchnie) zanieś bombę na koniec platformy (tam, gdzie znajduje się zielony kratkowany kawałek). Gdy wybuchnie, spadnij w przerwę trzymając „prawo". Dostaniesz się do dodatkowego życia.
2. Weź bombę, zanieś nad zbiornik z wodą, weź zdalne sterowanie (nadajnik), idź do magnesu. Przy znaku zapytania połóż go (dół + B). Idź na górę po bombę, gdy ją weźmiesz, spiesz się. Wskocz tam, gdzie wpadła łódź podwodna, wsiądź do niej. Płyń w lewo, pozabijaj rekiny, a następnie połóż bombę przy dwóch "kratkowanych fragmentach ściany (dolny, lewy róg). Wsiądź do łodzi. Gdy wybuchnie szybko wpłyń w szczelinę (powietrzam masz tylko na krótki czas). Znajdziesz łuk i strzałę, wracaj szybko i bardzo uważaj na rekiny.
3. Popłyń łodzią w prawo, aż do ciasnego tunelu. Idź na górę po bombę. Teraz idź w prawo, bombę połóż dokładnie nad nożycami (pod ruchomą taśmą), gdy wybuchnie weź nożyce, idź na samą górę, potem w lewo, odetnij (dół + B) ciężar. Idź „piętro wyżej". Ciężar zabił kraba, który trzymał zapasowy tlen. Weź go. Idź w prawo, do kanału z wodą, gdzie jest trupia czaszka. Naciskając „B" użyjesz zapasowego tlenu. Weź hełm ochronny. Przyda Ci się przy wyrzutni (na górę, potem w prawo).

SEGA MEGA DRIVE

BEAVIS AND BUTTHEAD / EL BARTO i Q-B.A.
Kod: Xy7LQ – ostatni level.

JOE & MAC / Przemysław Ratajczak
Wybierając po kolei następujące drogi: B, B, A, A, łatwiej Ci będzie dojść do końca. Po pokonaniu ostatniego (dziesiątego) „mutanta" wybierz drogę, która znajduje się na samej górze lub w ogóle nie wybieraj – poczekaj, a zobaczysz najlepszą końcówkę.

MORTAL KOMBAT 2 / Q-B.A. i EL BARTO
W „Options" najedź na „Done" i wklep: LDLPDPLLPP – ukaże się menu „Test Modes". Teraz nastaw tam „Background 6" i „Ooh Nasty". Możesz zrobić Fergality (!?): TTT-BLOK lub TTT+BLOK (tylko Rayden'em).

MORTAL KOMBAT 3 / EL BARTO i Q-B.A.
Gdy pokaże się logo „MK3", szybko wklep: ABBADABBAG – możesz grać jako Smoke.

SHADOW DANCER / Przemysław Ratajczak
W momencie, kiedy leci demo, naciśnij „Start", a zaczniesz od planszy pokazanej na demie. Pierwsze demo to trzecia plansza (Statua Wolności), drugie to druga plansza (Most), trzecie to czwarta i przedostatnia plansza (Ciemności), czwarte to pierwsza plansza (Budynki).

SPLATTERHOUSE / Q-B.A. i EL BARTO
W „Password" wklep: GPGGPG (po kierunku zawsze klawisz potwierdzający np. A) – 5 piętro.

SNES

DONKEY KONG COUNTRY 2 / Łukasz Krojenka
Aby wejść do „CHEAT MODE" rozpocznij grę bez save'ów. Teraz na ekranie z wyborem ilości graczy podświetl, ale nie wybieraj, grę na dwie osoby i wklep pięć razy dół. Pojawi się test dźwięku. Ponownie wduś dół pięć razy, a znajdziesz się w „CHEAT MODE".
Żeby pozbyć się przeszkód w grze wklep: B, A, PRAWO, PRAWO, A, LEWO, A, X - jeżeli poprawnie wpisałeś kod, usłyszysz głos Donkey'a.

EARTHWORM JIM 2 / Łukasz Krojenka
Aby wpisać kody musisz podczas gry wcisnąć „pause".
Kod na 100% energii: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A.
Kod na broń plazmową: X, X, X, X, A, A, A, SELECT.
Kod na broń balonową: X, X, X, X, A, B, A, SELECT.

MORTAL KOMBAT 2 / Q-B.A. i EL BARTO
1. Combo Johnny'ego Cage'a (zabija wroga): kop z wyskoku. 3x Shadow Kick, kop z wyskoku, Shadow Punch (też Mega Drive).
2. Podczas wyboru postaci wklep: GDDPP, Select – możesz walczyć jako Kintaro.

SONY PLAYSTATION

ASSULT RINGS / Łukasz Krojenka
Kod na dostęp do wszystkich broni: LEWO, PRAWO, LEWO, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, PRAWO, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ.

Tipsy & kody

ALIENS MOVIE
COMMODORE 64
GUILE
1. 7324G
2. 2727H
3. 3106E
4. 3579G
5. 4680C
6. 9753G

BATTLE ISLE
PC
TOMEK PAŁKA – GONZO
„SCENERIO DISK 1"
Dla jednego gracza:
1. WATCH
2. LAGUN
3. BIRMA
4. SERPT
5. RAMBO
6. YUKON
7. POINT
8. FROGS
9. ITALY
10. VARUS
11. LINES
12. SOUND
13. TWEAK
Dla dwóch graczy:
1. CLOCK
2. LOSAG
3. BOMBS
4. COMET
5. PEARL
6. MIROR
7. ROMEL
8. MAGMA

CRUSADE IN EUROPE
COMMODORE 64
ARTQR SMACKI
1. TORCH
2. GARDEN
3. GOODWOOD
4. BOLERO
5. MARKET
6. FRANKLIN
7. OMAHA
8. COBRA
9. DAVID
10. TANGO
11. ANVIL
12. TIGER
13. TOTALIZE
14. OVER LORD
15. SHERMAN
16. BLUE COAT

DOOM TROOPERS
SEGA MEGA DRIVE
Przemysław Ratajczak
IMPERIAL
DOOMLORD
CYBERTOX

EXO SQUAD
SEGA MEGA DRIVE
Przemysław Ratajczak
1. KETNAMLG
2. RROMBEUU
3. ITMALGNL
4. SVLROAKA
5. ZIUJKCHT
6. TZKAISAO
7. AEEBIAJL
8. TSAOTTCY
9. IALKTAIA
10. SZAINBHN
11. ZADMIAOM
12. TGAINRKI
13. AYRNCDIN
14. GATTSVTT
15. YBFCEAUA
16. AEOILNNV
17. GMLCAMOA
18. YUYUSHID
19. ATTSUNAN
20. MAOTAANY
21. REVOEMAG
Przeczytaj ten ostatni od końca. Po jego wpisaniu komputer przejdzie sam całą grę.

LEMMINGS 3D
PC
Damian Grela
TAXING:
1. CABOCEER
2. GEROPIGA
3. BONTEBOX
4. EMPYREAL
5. LANGLAUF
6. NANNYGAI
7. SARATOGA
8. QUINTAIN
9. MUSQUASH
10. ZOMBORUK
11. SKILLING
12. WOBEGONE
13. BINDIEYE
14. FRAXINUS
15. LINDWORM
16. CURLICUE
17. HANEPOOR
18. IDEMQUOD
19. BLANDISH
20. MALAGASY

MAYHEM:
1. CHORIAMB
2. GARGENEY
3. KAOLIANG
4. MAROCAIN
5. OBTEMPER
6. TASTEVIN
7. VELLOZIA
8. BORACHIO
9. JACKAROO
10. COOLAMON
11. BANAUSIC
12. FABURDEN
13. RECKLING
14. MIRLITON
15. OPAPANAX
16. BIMBASHI
17. CAATINGA
18. PENSTOCK
19. SPRINGAL
20. BABIRUSA

MAGIC POCKETS
COMMODORE 64
LIROY
3. 4476
4. 7766
5. 1467
6. 5284
7. 4757
8. 2818
9. 1960
10. 6331
11. 8712
12. 3505
13. 0692

MAX WARRIOR
NINTENDO
CZARNE ANIOŁY
Kody do wersji HARD:
1. 4989
2. 3396
3. 4126
4. 7589
5. 2168
6. 0666
7. 1192 (special stage)

OXYD MAGNUM
PC
Wojtek Bruzda
[Kodów z zakresu <2,30> szukajcie w nr 6/96 – Dean]
31. 62087948
32. 64526776
33. 58468944
34. 14213476
35. 76231232
36. 27333386
37. 18604278
38. 03298891
39. 99454196
40. 41961156
41. 76588783
42. 85245124
43. 52876649
44. 50310209
45. 57899374
46. 13834195
47. 96169827
48. 89062821
49. 99490654
50. 39284938
51. 17129395
52. 70370609
53. 23326211
54. 95626932
55. 68165303
56. 86729336
57. 64194675
58. 86223230
59. 64811274
60. 80411666
61. 07993986
62. 91069662
63. 90262957
64. 83333677
65. 89882818
66. 75562082
67. 36485136
68. 56988310
69. 15352071
70. 88079866
71. 42447856
72. 27623703
73. 67214017
74. 63838940
75. 59147171
76. 47682221
77. 26093418
78. 11676607
79. 69421493
80. 58632123
81. 17189650
82. 53113536
83. 47640135
84. 47640135
85. 65914917
86. 10514120
87. 96204636
88. 16550005
89. 17561760
90. 34493724
91. 99898913
92. 57587967
93. 08110454
94. 45289502
95. 48529617
96. 78059932
97. 43134777
98. 20061737
99. 79231045
100. 82705689

ROCKETEER
NINTENDO
Marcin Janeczek
2. 496-629-312
3. 435-768-810
4. 775-454-810
5. 318-469-417
6. 040-473-312

SABOTEUR 2
COMMODORE 64
GUILE
1. JONIN
2. KIME
3. KUJI KIRI
4. SAIMENJITSU
6. GENIN
7. MI LU KATA
8. DIM MAK
9. SATORI

SAILORMOON
GAME BOY
JEL
2. 235504.5
3. 42651708
4. 6276294?
5. 8264393?

SKITCHIN
SEGA MEGA DRIVE 2
BAD ARC
1. RO5KNORLGA02
2. 0FRUPAZQAJR0
3. VA0U5XDFYJFH
4. 1OQKNXS40J3D
5. YPWKUF0LYAV1
6. AKNQMSAYSONR
7. Y03MPYHCAAH3
8. L1JZEJTKR1ZG
9. WT14FNARFTMI

TETRIS BLAST
GAME BOY
Łukasz Krojenka
Kody wpisuj na ekranie z opcjami:
2. ZFFFJJJF
3. B/MMLLKB
4. XSDDGGDM
5. KCWGLLHK
6. VG.LJJDM
7. K.TDGGMF
8. XZSCDDKK
9. DFMYLLDD
10. YGCPDDHL
11. GVMYLLCJ
12. WCPDDGD
13. CJXTBBCF
14. !L.YLKKL
15. LXWTBMMB
16. VSRPDCCH

WORLD CHAMPIONS
SEGA MEGA DRIVE 2
BAD ARC
1. MGJNBBOBB
2. FLJNCBOGB
3. 5QJNCCOGH
4. 6VJNCCOGH
5. 3ZJNCCOGH
6. 43JNCCOGH

Hyp...hyp...hypery

„**BOREK-3D** episode 6/1 die Kubeczko die:

Natenczas Borek chwycił na taśmie przypięty
swój karabin maszynowy
długi, stalowy niekręty
oburącz do ramiona go przycisnął
jak wąż boa, w oczach krwią zabłysnął
zasłynął w 1/2 powieki i do Kubeczkowego wodogłowia
wysłał z magazynku cały zapas ołowia
i zagrzał karabin jak wicher (bazuka ect.)
niewstrzymanym kul potokiem
dziurawiąc głowę nad lewym okiem
Tu przerwał lecz karabin trzymał
wszystkim się zdawało
,że Borek strzela jeszcze
bo ciało jeszcze się rozpryskiwało
Borek cały kunszt którym w Wietnamie słynął
Jeszcze raz przed oczami czytelników TS rozwinął"

YouzeQ

POWITANIE: „Siema (albo się nie ma)"

GRACZ

NIEPOROZUMIENIE?: „Pewnego razu byłem w restauracji. Poprosiłem kelnera o kręgosłup z dżdżownicy, a ten dureń przyniósł mi skrzydełko od świniaka."

Bamber & C.O(ŁZ.R.S.D.J)

(NIE)DOTLENIONY: „Z konkurencji (waszej) już zrezygnowałem bo była nudna do tego stopnia że się porzygałem, a przy waszym to się o mało nie udusiłem ze śmiechu (dwa tygodnie pod namiotem [tlenowym] to sporo)."

TOŁDI

DOWCIP: „Jedzie facet mercedesem 100 km/h, gdy nagle wyprzedza go syrenka, która chwilę później znika za zakrętem. Dwa kilometry dalej syrenka stoi na poboczu, maska podniesiona, a jej kierowca wlewa do silnika wiadro wody. Zdziwiony kierowca mercedesa zwiększa prędkość do 150 km/h, jednak sytuacja się powtarza. Zdenerwowany przyśpiesza do 200 km/h, lecz syrenka znów go wyprzedza. Parę kilometrów dalej widzi syrenkę stojącą na poboczu. Zaciekawiony zatrzymuje się obok niej i wysiada z samochodu, aby przyjrzeć się temu ewenementowi. Tymczasem kierowca syrenki otwiera maskę, by wlać znowu wiadro wody, a pod maską zamiast silnika znajduje się pięciu Murzynów: czterech zmęczonych z wywalonymi jęzorami i jeden uśmiechnięty. Więc ten kierowca mercedesa pyta się tego uśmiechniętego: – Z czego się cieszysz? – a ten na to: – Bo ja jestem wsteczny."

von Moltke

ZAGADKA: „Co to jest? Gładkie, z papieru, kolorowe, wisi na gwoździu w kiblu i służy do wycierania [—].

– Papier toaletowy wysokiej jakości z komiksem (zaskoczeni?)!"

MAESTRO

ZAGADKA 2: „Do miasteczka liczącego 600 mieszkańców przyjechał na czerwonej motorynce zamachowiec, rzucił bombę. W miasteczku zostało tylko 300 osów [chyba osób]. Sytuacja powtórzyła się jeszcze 3 razu [razy], aż w miasteczku został tylko jeden mieszkaniec. wściekł się, wskoczył na swoją zieloną motorynkę, dogonił zamachowca i zabił go. Jaki z tego morał?

Zielone motorynki są szybsze od czerwonych!

WIESIEK, RYSIEK, MIETEK

KONKURS!!!: „ENTLICZEK PENTLICZEK:

Entliczek pentliczek
zielony Kopalny
a na Kopalnym pleciony
Naczelny a w tym
Naczelnym czerwone
atari, a Kopalny......
(za dalszy ciąg nagroda ZX Spectrum)

Gófy

KURDE WYMYŚLIŁ...: „Wchodzę se kurde do windy, a tam kurde schody! Tak se kurde myślę: „Po co mi ten kaloryfer? Przecież kurde i tak nie myję zębów?" I nagle kurde do łba przyszedł mi taki kurde morał: „Nie zostawiaj kurde roweru przed sklepem, bo ci kurde czapka zamarznie.(kurde)",

Bamber & C.O.(R.S.D.J.Ł.Z.)

RÓŻNE TAKIE...: „Atari albo zdrowie – minister komputeryzacji i kalkulatoryzmu społecznego"

YouzeQ

„Kiedy Amiga jest lepsza od peceta? – kiedy spada z mostu do rzeki i jest obciążona kamieniami."

VANDAM

„Kawał z wieżowca, w którym na dolnych kondygnacjach wybuchł wybuch (podobieństwo nazw – przypadkowe): Wchodzi baba do piwnicy, a tam 3 piętro."

Członek PZPR

„Hej, kto powiedział, że święty Mikołaj nie istnieje (odpowiedź – mój kolega, za tydzień wyjdzie ze szpitala)?!"

MAESTRO

„Z czego składa się węgiel?
- Z samochodu do piwnicy"

GRACZ

GRYPS: „Przychodzi baba do lekarza z mózgiem w rękach. Lekarz się pyta: – Co pani jest ?

Baba na to: – To się w głowie nie mieści."

[Noname]

GRYPS II: „Kumpel do kumpla
– Ty byłem wczoraj u tej blondyny z trzeciego bloku.
– I co?
– Waliłem całą noc!
– ?!
– I nikt mi nie otworzył!"

Mack the Knife

GRYPS III: „Mamusiu mogę iść zobaczyć zaćmienie słońca?
Idź tylko nie podchodź za blisko."

GRACZ

REKLAMA: „Biuro podróży „Bez powrotu" oraz mongolskie linie lotnicze oferują urlop na atolu Murruroa. Każdy stamtąd wróci szczęśliwy i rozpromieniony"

Szogun travel

OPTYMISTA: „W Polsce epidemia grypy, ale mi nic nie jest poza tym, że na termometrze jest 42 stopnie C. Pewnie się popsuł."

STALIN

PECHOWIEC: „Ostatnio na targi komputerowe postanowiłem wybrać się samolotem. Leciałem rosyjskimi liniami lotniczymi Aeroflot. Wyjazd okazał się klapą.

Samolot był z czasów II wojny światowej. Nie miał okien i jednego skrzydła, a na środku pokładu była dziura. Miało to być okno widokowe. Na pokładzie było dwudziestu terrorystów, każdy chciał lecieć w inną stronę. Na dodatek pobiła mnie stewardessa.

Lecąc nad Bośnią zostaliśmy zestrzeleni przez muzułmanów, wpadliśmy do oceanu spokojnego. Moje pytanie grzmi[?]. Gdzie i kiedy będą następne targi komputerowe?

Ps. Postanowiłem, że teraz zajdę na nie na piechotę.

Ps.2. Mój obecny adres Ocean Spokojny Rów Mariański [chyba]."

Hubert K.

ZARZUT: „Dlaczego ukrywacie fakt, że (padnij) Kopalny (wstać) nie istnieje??? Przyzwyczajeni do rosyjskiej indokrynacji próbujecie wykrztałcić kolejne pokolenie ludzi podatnych na każde kłamstwo wroga. W ten sposób gdy będzie wojna, ludzie uwierzą np. w to że Rosja nie ma broni jądrowej. A następnego dnia obudzą się i będą zastanawiać dlaczego świecą. Żądam więc sprostowania i PRZEPROSZENIA (baczność!) czytelników (spocznij) lub wydrukowania ZDJĘCIA Kopalnego nie zważając na ofiary w ludziach."

Komandor James Bond

JĘZYKOZNAWCA: *Wersja polska – dla ludzi uczonych...* „A więc nie przejmuj się kolego Kopalny, nie przejmuj się gadaniem kolegów, a szczęście się do Ciebie uśmiechnie.

Dobra kończę, bo rodzice wrócili do domu, a ja słucham Kazika. Pozdrawiam całą Szanowną Redakcję.

...i ten sam fragment w tzw. slangu (język polskich raperów): „Jesteś glane i nie susz pały textami murzynów. Nie dygaj, a fart pysk wykrzywi. Wal na maxa.

Kończę, bo wapno w kwadracie, a mądry prawi. Fajrant frajery."

Lukas

PRZYSŁOWIA: „Jak Cię widzą, to pracuj."

Domel

„Kto rano wstaje ten sam sobie robi śniadanie."

GRACZ

„ZADANIE Z MATEMATYKI: „Pociąg A minął pociąg B w miejscowości C. Odległość pasażerów jadących w przedziałach pociągu A wynosi 2 litry, a w pociągu B - 7 kilogramów. Wiedząc, iż kąt padania światła na nos maszynisty w pociągu B wynosi 64 stopnie, a gęstość powietrza wynosi 4,025 amperów, odpowiedz, za ile pasażer pociągu A w wagonie 3-cim, w przedziale drugim, na miejscu z numerem 41, będzie starszy od pasażerki jadącej w pociągu B pierwszą klasą w przedziale dla niepalących o 4 lata i 6 tygodni?"

WIESIEK,RYSIEK,MIETEK

O ile pominiemy tarcie ogrzewania w pociągu B to za 38 zł - Wodzu

MAK GAJWER: „...już dawno się tak nie uśmiałem – na imprezie było paru cwaniaczków z jakiejś Nady (chyba zaraz za Kobyłką), chcieli podprowadzić komuś Jelcza (teraz uwaga) SCYZORYKIEM!!! K[—-] są ludzie i parapety."

Mack the Knife

Bureau 13

Przeszukaj otwór zwrotny automatu z gazetami. Wrzuć ćwierćdolarówkę do automatu, wyjmij gazetę, przeczytaj ją. (Z)łodziej może otworzyć automat, (M)ech może go spłaszczyć. Idź na policję. (Z) może ukraść gliniarzowi pistolet. Zaklej superklejem drzwiczki od gaśnicy i wepchnij popielniczkę do kosza na śmieci. Wejdź do biura szeryfa. Otwórz jego biurko, weź klucze. Otwórz skrzynkę z bezpiecznikami, weź zapasowy bezpiecznik, przełóż wyłącznik. (C)zarownica może rzucić zaklęcie, żeby widzieć lepiej, (Z) i tak świetnie widzi po ciemku. Idź do pomieszczenia z dowodami, otwórz drzwi kluczami szeryfa. Zabierz aparat, raport policyjny i fragmenty bomby. Raport przeczytaj, fragmenty obejrzyj. Idź do sklepu Ricka (Rick's Electronics). (W)ampir wejdzie w formie mgły. (Z) otworzy drzwi, (M) je zniszczy. Na ścianie obok drzwi znajduje się luźna cegła – można ją wziąć i rzucić nią w drzwi, żeby je stłuc. W środku znajdziesz cążki do metalu i kasety z automatycznej sekretarki (jednej trzeba poszukać trochę dłużej). Przesłuchaj kasety. Z szafki weź dane o klientach. (Z) i (M) są w stanie zabrać pieniądze z kasy.

Idź pod siedzibę AI. (C) rzuca zaklęcie i otwiera zamek (dowiaduje się, jaki jest kod). Inni muszą pójść na tył budynku, zabrać ze śmieci pudełko adresowane do Teda Simpsona, podejść z nim do drzwi, zadzwonić i pogadać ze strażnikiem. Na biurku sekretarki leży kartka, drugą znajdziesz w kserokopiarce. Przeczytaj obie. Zabierz kasty z biura ochrony. W biurze Simpsona wyjmij baterię z detektora dymu i włóż ją do pilota. Naciśnij guzik na biurku. Otwórz obraz. Włóż trzecią kasetę do wideo i uruchom je. Sejf się otworzy. Wyjmij z niego kasetę i obejrzyj ją.

Idź do biura posłańców. (Z) może się prześliozgnąć na górę, inni muszą kombinować. (C) i (M) mogą wejść bez większych kombinacji przez damską szatnię w sąsiednim budynku. (H)acker, (Z) i (K)siądz muszą wziąć z wózka w szpitalu trochę suchego lodu i wrzucić go do szatni (kiedy nie będzie nikogo w pobliżu), żeby cała zaparowała. Wtedy można wejść do szatni, otworzyć okno na jej końcu i przejść do sąsiedniego budynku. (W) może się tam dostać w formie mgły. W szatni posłańców wymień uszkodzony bezpiecznik na dobry z biura szeryfa. (O ile mnie pamięć nie myli, (H) może naprawić bezpiecznik kawałkiem folii leżącym gdzieś na podłodze, nie jestem tego pewien, ale chyba mi się tak udało – Borek). Przeszukaj szafkę na prawo od skrzynki z bezpiecznikami. W kurtce J. P. Withersa znajdziesz klucze do jego samochodu. Przeszukaj inne szafki, znajdziesz rękawiczki. Weź śmietnik.

Idź do ATS (American Temporary Storage). Pokaż facetowi klucze od samochodu J.P., a potem zabierz wszystko, co znajduje się w pudełku Withersa. (H) może zbudować z tego bombę. Karta posłuży do wejścia do samochodu. Znajdź dziennik Withersa i przeczytaj go. Idź do szpitala i zobacz się z szeryfem – zdobędziesz kartę dostępu czwartego stopnia (co by to nie znaczyło). Nie musisz tego robić, jeśli jest z Tobą (W). Wejdź z powrotem do samochodu, użyj pilota żeby dojechać do fabryki AI. W lesie znajdziesz gałąź, połóż ją na drodze. Kiedy ciężarówka się zatrzyma i kierowca wyjdzie odsunąć gałąź, wskakuj do ciężarówki. W fabryce wejdź do magazynu i zabierz z niego piłę do drewna, otwórz kolejną skrzynkę z bezpiecznikami i włącz prąd. Na zewnątrz wjedź na górę. Znajdziesz się w korytarzu z dwojgiem drzwi. (W) może się przez jedne z nich przedostać w postaci mgły, pozostali muszą mieć kartę dostępu 4 poziomu (od szeryfa, ze szpitala). Koło windy wstukaj kod znaleziony w biurze (2112). Zjedź na dół. Przetnij cążkami przewód zabezpieczający, wejdź do tajnego laboratorium. Weź [drone ledger] i przeczytaj, wróć do samochodu. Przeszukaj bazę danych w samochodzie, szukając informacji o następujących osobach: Cotton, Houston, Sterling i Carver. Pojedź samochodem na przedmieście.

Idź na parking biblioteki. Otwórz bagażnik zaparkowanego samochodu, weź łom i latarkę. Wróć do swojego samochodu i na Elm Street. Użyj łomu, żeby dostać się do domu Gembecka, wejdź i zabierz książkę. Przeczytaj ją. Istnieje również inna droga do tego miejsca – kiedy w szkole i biliotece zbierzesz informacje o książce i rodzinie, możesz się tu włamać (M) lub (Z).

Idź do domu Eddie Houstona (pierwszy na lewo od samochodu). Dostań się do środka (technika zależna od zespołu). W środku znajdziesz zestaw do polowań na wampiry (zielona torba). W środku znajdziesz czosnek, łopatę i [stake]. W kuchni zamknij drzwi i przeszukaj śmieci. Znajdziesz bilet na Mike and the Nightstalkers. Wyjdź i idź do następnego domu w lewo (dom Dennisa Sterlinga). Wejdź do środka. Odsłuchaj automatyczną sekretarkę. Zejdź do garażu. W szafie znajdziesz książkę o bombach. Przeczytaj ją. W szafach znajdziesz jeszcze radio – też je weź. Idź do wejścia do biblioteki. Otwórz (każdym inaczej) zwrot książek. Weź książkę o botanice i przeczytaj ją. Włam się do biblioteki. (H) może się zająć komputerem. Z klawiatury wpisz „demons". Zejdź na dół. Poszukaj na drugą półkę książki o demonologii. Wyjdź z biblioteki i idź pod szkołę. Do środka możesz wejść przez okno, albo stosując którąś z metod „specjalnych". Idź do klasy na końcu korytarza i przeczytaj listę leżącą na biurku nauczyciela.

Idź do „Stalker's Bar". W garderobie przeszukaj trumnę, znajdziesz czosnek i notatkę. Przeczytaj ją. Idź na Sixth Street, przeszukaj [ballet poster], otwórz, wejdź do kryjówki gangu. Zapytaj faceta gdzie może być Sawbuck. Weź stymulatory i depresory (co by to nie znaczyło). Idź na parking. Wejdź do autobusu i przeszukaj Eddiego Houstona, aż znajdziesz chipa. Idź do „Carver's Bar". Doprowadź do sytuacji, w której Sawbuck nie ma więcej amunicji (klikaj na nim aż do skutku). Zejdź za nim do piwnicy i przeszukaj go, podobnie jak Eddiego.

Idź do sklepu zielarskiego, zabierz z niego proszek uzdrawiający, [warding charm], lek nasenny i napój miłosny. Weź amulet leżący obok kasy. Kiedy zjawi się Weronika Bawełna (Veronica Cotton) i zapyta, czy chcesz się z nią spotkać, zgódź się. Oddaj jej amulet. Wyjdź na zewnątrz i idź za kotem aż do samochodu. Przeszukaj Dennis Sterlinga. Powie Ci, że zaminował samochód. Unieszkodliw bombę cążkami. Jedź na cmentarz i za kotem Elmo do domu Weroniki. Wejdź do niej i przeszukaj ją (nie możesz mieć przy sobie amuletu, jeśli masz, wejdź do środka tylko jedną osobą). Zabierz kolejnego chipa. Idź na cmentarz, zastaniesz tam Stellerexa. Olej go. Zrób zdjęcie aparatem. Łopatą wykop kość palcową spod zaznaczonego nagrobka (grób powieszonego mordercy). Wróć do parku i obejrzyj drzewo. Jeśli masz książkę do botaniki, rozpoznasz je. Użyj piły żeby uciąć gałązkę, potem jeszcze raz, żeby uciąć mały drewniany krążek.

Wejdź do kościoła i do kuchni. Zanurz kość palcową we krwi na stole w kuchni (krew księdza, czyli – he he –dziewicy). Teraz połącz ze sobą zakrwawioną kość z drewanianym dyskiem (całość powina zacząć świecić). W sypialni zdejmij ze ściany krucyfiks. Przeszukaj podłogę, aż znajdziesz klapę. Podnieś książkę („Tome of Banishment") i przeczytaj ją. Wróć do wejścia na cmentarz. Przestrasz Stellerexa krzyżem i wejdź do mauzoleum. Dół, prawo, prawo, góra. Kliknij na lewej ścianie pokoju. Powinieneś wyjść przez ścianę i pozbyć się Stellerexa, o ile miałeś przy sobie prawidłowo przygotowany krążek z krwią i kością oraz książkę. Powinieneś również dostać kartę dostępu poziomu 6.

Z nową kartą jedź do fabryki AI, na pięterko i wejdź przez drugie drzwi. Schowaj się za szafką i poczekaj, aż strażnik wyjdzie do łazienki. Wsyp mu depresanty (środki uspokajające?) do kawy. Wyjdź. Wejdź. Strażnik będzie leżał nieprzytomny. Obszukaj go i weź kartę 7. Wejdź do zamkniętego biura. Podaj programistce środki pobudzające i porozmawiaj z nią. Opowie Ci o wirusie i da Ci tajny kod dostępu do laboratorium EMP. Pójdź korytarzem w prawo do laboratorium EMP. Zabierz stamtąd EMP i przejdź na dół ekranu, w lewo. Znajdziesz się w korytarzu do biura Teda Simpsona. Wejdź do środka (karta 7). Porusz figurką na biurku (facet lubi takie gadżety). Wejdź do otwartego korytarza. Użyj EMP, żeby pozbyć się zabezpieczeń. Wróć do laboratorium i naładuj EMP z powrotem (kliknij na postumencie, z którego go wziąłeś). Przejdź do pomieszczeń strażników. Przeszukaj panel w lewej dolnej części ekranu. Znajdziesz dodatkowy tunel do głównego komputera (nie zwracaj uwagi na głupawe komunikaty, że jest zamknięty – jeśli użyłeś prawidłową EMPa, jest otwarty). W pomieszczeniu z komputerem spotkasz Teda Simpsona. Pogadaj z nim, dostaniesz kod do zniszczenia wirusa. Posadź tego, kto niesie EMPa na fotelu VR.

Posłuchaj sobie wirusa, użyj EMP-a i fru, jeden kłopot z głowy. Popchnij panel komputera po lewej stronie ekranu i fru – drugi kłopot z głowy. Właśnie skończyłeś kolejną przygodówkę.

Robaquez

Eye Of the Beholder 2

Nie jest to opis jak krok po kroku przejść grę. Wypisane są po prostu czynności, które trzeba wykonać aby grę ukończyć. Nie pisałem co brać, a czego nie. Tę decyzję zostawiłem graczowi.

Zaczynasz drogę w lesie. Do zamku Darkmoon możesz dostać się na dwa sposoby: znaleźć drogę sam, bądź możesz pozwolić się do niego zaprowadzić starszej kobiecie, którą niewątpliwie spotkasz. U progu Darkmoon przywita Cię para kleryków. Możesz ich zabić od razu, bądź zaczekać, aż sami Cię zaczepią. Polecałbym tę drugą możliwość, gdyż jeśli zabijesz kleryków od razu, nie spotkasz siostry Calandry. W pierwszym korytarzu za drzwiami, na jednej ścianie znajduje się przycisk ujawniający teleport do pomieszczenia, w którym możemy wskrzesić naszych zmarłych (uwaga! taka operacja jest możliwa tylko trzykrotnie). Korytarz kończą z obydwu stron schody, pierwsze prowadzą na górę, drugie na dół. Właśnie tymi ostatnimi pójdziemy. W katakumbach jest wiele ukrytych przejść, rozglądaj się więc dobrze po ścianach czy nie ma na nich jakiegoś przycisku. Dosyć często zdarzają się także iluzoryczne ściany, o tych powinien zwykle poinformować, któryś z członków drużyny. Drzwi na lewo otworzy GREY KEY. Idąc korytarzem w prawo dojdziesz do celi, w której siedzi złodziejaszek Insal. Zabij strażnika i zabranymi mu kluczami otwórz drzwi celi. Insal poprosi, aby przyjąć go do drużyny, ale UWAGA! ucieknie razem z częścią Twojego ekwipunku podczas pierwszego postoju (REST). W pobliżu celi złodzieja jest przycisk otwierający drogę na drugi poziom. Dalej idąc długą salą znajdziesz sporo beczek, w których spoczywa kilka przydatnych rzeczy (beczki oczywiście zniszcz). Zejdź na dół dopiero co odkrytymi schodami. UWAGA! Śmiertelnie groźne pająki, najlepiej pozbyć się ich przy pomocy czaru działającego na większy dystans (Fireball, Ice Storm). Pajęczyny łatwo padają pod ciosami miecza. Znajdziesz COPPER KEY. Wróć się do schodów, którymi zszedłeś. Teraz skieruj się w lewo, powinieneś znaleźć trzy kości FEMUR. W celi szefa straży znajdziesz NORTH WIND – pierwszy z czterech rogów. Koło cel znajduje się następne przejście na drugi poziom. Na jednej ze ścian znajduje się dźwignia i nisza. Ruszaj dźwignią i odskakuj przed Fireballami, dopóki w niszy nie ukaże się SKULL KEY. Otwórz nim pobliskie drzwi. Zabij trupich wojowników. Któryś z napastników ma następny SKULL KEY. W dużej sali znajdziesz trochę ekwipunku i DARK MOON KEY. Wróć do wejścia, którym się tu dostałeś i poszukaj iluzorycznej ściany. Stoczysz następną walkę, ale nagrodą będzie następny DARK MOON KEY, zbroja płytowa oraz COMPLETE SET OF ELF BONES. Ostatni element zanieś do komnaty reinkarnacyjnej – masz już w drużynie San-Raala. Dalej w katakumbach znajdują się jeszcze dwie osoby: Calandra, świetna wojowniczka (to właśnie jej szukała siostra) i kleryk Shorn. Masz więc okazję skompletować odpowiedni skład załogi. W północno-wschodniej części tego poziomu znajdują się drzwi. Otwórz je, a znajdziesz EAST WIND. Przy skrzyżowaniu z platformami na posadzce jedną ze ścian da się rozłupać mieczem. Zanim zejdziesz na trzeci poziom dobrze wypocznij – bohaterowie odmawiają odpoczynku w tamtych stronach. Po zejściu na dół idź przed siebie, aż napotkasz iluzoryczną ścianę. Po kolejnej walce wchodzisz w posiadanie SPIDER KEY. Przyde się on do otworzenia drzwi na północnym-zachodzie. Schodzimy na dół. Na tym poziomie musimy znaleźć SPIDER KEY, DARKMOON KEY i WEST WIND. Gdy już mamy wspomniane przedmioty wracamy na wyższy poziom katakumb. Otwórz drzwi na południu. Za nimi znajduje się pomieszczenie z dziewięcioma płytami. Musisz położyć po jednym przedmiocie na czterech płytach narożnych i na środkowej. Teraz idź i szukaj iluzorycznych ścian. Musisz znaleźć DARKMOON KEY i SPIDER KEY. Idź na wschód. Przejdź przez dwoje drzwi wymagających klucza DARKMOON. Weź SOUTH WIND oraz DARKMOON KEY. Za następnymi drzwiami jest droga do wyjścia ze świątyni. Przy ścianie z chmurkami (parter świątyni) użyj czterech rogów. Idź na północ. Spotkasz elfa Tanglora, którego jeśli tylko masz miejsce możesz przyjąć do drużyny. W następnej komnacie znajduje się wielka modliszka, którą rzecz jasna musisz zabić. Zabierz MANTIS KEY. Kolejny MANTIS KEY znajdziesz na południu. Aby się do niego dostać, musisz rzucić czymś w znajdujący się za dziurą przycisk (coś – sugerowany sztylet), po czym szybko wejść w teleport, który na chwilę się pojawi. Otwórz następne drzwi. Wykończ wszystkie larwy. Wyjmij jedno z diamentowych oczu posągu, po czym wsadź je zpowrotem. Weź MANTIS IDOL, GLASS SPHERE i COPPER KEY. Ustom w ścianie daj kości FEMUR, a otrzymasz BONE KEY. Idź do pola energetycznego i przejdź przez nie. Modliszkom zabierz następny BONE KEY. Dźwignią wyłącz pole energetyczne. Otwórz następne drzwi. Weź miecz „Hunger". Następne drzwi prowadzą na wyższy poziom. UWAGA! Przyda się czar Remove Paralysis. Weź COPPER KEY. BONE KEY otworzy następne drzwi. W tej komnacie mamy cztery dźwignie. Pociągnij najpierw tę na lewo od wejścia, następnie na prawo, a potem tę naprzeciwko ostatniej. Na końcu korytarza wciśnij cegłę – pozwoli to na bezpieczne pociągnięcie ostatniej dźwigni. Przejdź przez drzwi, obok których stoi obłąkany staruszek. Przejdź przez drzwi oznaczone cyfrą 2. Po kolejnej walce weź DARKMOON KEY. Trochę dalej jest iluzoryczna ściana, znajdź ją. Jedne z następnych drzwi da się „zepsuć". Za nimi znajdziesz ROTTEN FOOD. Otwórz drzwi i idź na wschód. Weź pierścień, a potem kolejny DARKMOON KEY. Znajdziesz tu także zaczarowany korytarz „bez końca". Aby rozwiać tę iluzję, wystarczy wcisnąć przycisk w ścianie. Dalej szukaj następnej iluzorycznej ściany. Za nią znajduje się komnata z niszą zamieniającą przedmioty w kamienie. Będziesz ich potrzebował pięć. W zachodnim korytarzu znajduje się kilka ust, którym musisz coś dać. Będzie to po kolei: MANTI IDOL, SWORD „HUNGER", dowolny napój, pięć kamieni, PARCHMENT, ROTTEN FOOD. Jedne drzwi trzeba wyważyć. W tej chwili się otworzyło przejście do następnej komnaty. Znajduje się w niej RED GEM. Zanieś go ostatnim ustom. Otworzą się drzwi prowadzące na zachód. W tym poziomie musisz odnaleźć cztery DARKMOON KEY. Leżą one na wyciągniętych dłoniach. Skieruj się na południe i poszukaj iluzorycznej ściany. Po jej przejściu idź na wschód, dopóki nie dojdziesz do tablicy z napisem „Rest and prepare for the journay that awaits". Wejdź do labiryntu. Znajdź przycisk, który otwiera południowe wyjście z labiryntu. Znajdziesz się w komnacie z uwięzionym jednookim potworem. Zabij go i weź CRYSTAL HAMMER. Idź na zachód. Otwórz pasaż na południu. Idź na wschód tak długo, aż spotkasz kapłankę. Uciekaj i teleportuj się dotykając znaku księżyca. Jesteś znowu przy wejściu do świątyni. Tym razem idzimy na górę. Jeśli masz w drużynie wykwalifikowanego złodzieja i wytrychy spenetrowanie wszystkich pokoi nie powinno przedstawiać problemu. Jeśli nie – nie dostaniesz się do pokoi z dziwnymi zamkami. W jednym z nich znajduje się następny COMPLETE SET OF ELF BONES. Jest to magiczka Amber. Usta przepuszczą Cię już. Tarczę z zielonego kryształu zniszcz za pomocą CRYSTALL HAMMER. Znajdź iluzoryczną ścianę. Dalej znajdziesz POLISHED SHIELD. Gdy dojdziesz do dwóch posągów blokujących drogę, na każdym użyj czaru DISPELL MAGIC. UWAGA! Radzę przygotować sobie (oczywiście jeśli macie) czar STONE TO FLESH. Smoki, które krążą w tych okolicach znają czar PETRIFY. W ich jaskini znajdź SOUL GEM. Teleportami dotrzesz do HEART GEM, a iluzoryczną ścianą przy pierwszym teleporcie do BODY GEM. Wszystkie trzy właduj w ornament na ścianie w komnacie na północy. Znowu zabij i weź crystal KEY. Porusz dwoma dźwigniami, wciśnij przycisk i weź AMULET OF LIFE. W komnacie z dziurami w podłodze wciśnij przycisk, a potem rzuć sztyletem w potwora, który stanie na platformie. Weź następną POLISHED SHIELD, CRIMSON KEY oraz SHELL KEY. Porozmawiaj z ustami. Wyzwały cię na pojedynek. Zrób użytek z czaru niewidzialności. Odłórz wszystkie księgi magiczne i krzyże. Teleportuj się. Walcz. Znajdź iluzoryczną ścianę. Szklaną ścianę rozbij. Bij się. Weź EYE OF TALON i trzecią POLISHED SHIELD. Dostaniesz także wszystkie przedmioty magiczne z powrotem. W miejscu z plakietką „Sentry" rzuć nożem w jedną z pla[…] form. W szczelinę w ścianie włórz EYE OF THE TALO[…] i wyjmij je. Na następnym poziomie skorzystaj z krążące[…] „platformy" i weź POLISHED SHIELD. W następnej sa[…] wciśnij cegłę. Weź STARFIRE w szczelinę (...scenka animowana...) Weź AMULET OF RESSURECTION. Blisko za ilu[…]zoryczną scianą jest ostatnia POLISHED SHIELD. Podnieś TOOTH. Włóż go w czaszkę. Nad sześcioma szklanym[…] ścianami ustawionych jest sześć platform. Pośrodku sali jes[…] pięć platform. Stawanie na dwóch narożnych platformac[…] ustawia kierunek przenoszenia rzucanych w teleport przedmiotów. Stanięcie na środkowej płycie kasuje ostatnią konfigurację. Musisz spowodować, aby na każdej płycie za szkłem wylądował jakiś przedmiot. Gdy sprostasz zagadce otworzy się droga na północ. Weź CRYSTAL KEY. Sześć luster umieść na swoich miejscach. Zabij meduzy. Idź na zachód, północ, a potem na wschód. Po drodze weź TOOTH […] STONE DAGGER. Musisz zatrzymać meduzy czarem HOLD PERSON. Gdy na wszystkich czterech platformac[…] siedzieć będą meduzy otworzą się następne drzwi. We[…] HILT OF TALON. Pchnij cegłę. Ząb wsadź w paszczę. Od o[…]brzyma na południowym zachodzie weź TALONS TONGUE. W drzwi włórz STONE DAGGER. Weź COPPER KEY. Drzw[…] otwórz za pomocą CRIMSON KEY. W odpowiednie miejsca wstaw HILT, TONGUE i EYE. Idź na górę, weź CRIMSON RING. Jest tu nisza zmieniająca przedmioty w CRIMSON GLASS. Zmień w ten sposób trzy przedmioty. Porusz dwie dźwignie i wyjdź. Na dwóch platformach połórz dowolne dwa przedmioty. Znajdź CRIMSON KEY. W sali z teleportam[…] znajdź STICKY PAPER. Do wnęki włórz CRIMSON RING. Weź MAPAJ. Chwyć pełzający CRIMSON RING STICKY PAPEREM. Za iluzoryczną ścianą jest przycisk, wciśnij go. Weź SHELL OF FORCE. Uważaj na zaburzenia teleportów. Po pewnym czasie spotkasz dziwną istotę. Dotknij jej, a dostaniesz COIN. Czarem DESINTEGRATE zlikwiduj zielone bariery. W trzy uchwyty włórz GLASS SPHERE i pociągnij za kołatkę. Na świecące się błękitnym światłem nisze rzuć czar DISPELL MAGIC. Idź na górę i zakończ ten koszmar.

THE END

Zaklęcia:

Ofensywne, krótki zasięg – Cause Light Wounds, Cause Serious Wounds, Cause Critical Wounds, Harm, Shocking Gasp, Vampiric Touch – zaklęcia, przy których bohater musi stać w pierwszym szeregu.

Ofensywne, duży zasięg – Magic Missle, Melf's Acid Arrow – zaklęcia, przy których bohater nie musi stać w pierwszym szeregu, ale obejmujące jednego wojownika.

Desintegrate, Flesh To Stone – zaklęcia, przy których bohater nie musi stać w pierwszym szeregu, obejmujące jednego wojownika, ale mogące wyeliminować go w pierwszym uderzeniu.

Burning Hands, Hold Person, Hold Monster, Fireball, Lighting Bolt, Fear, Ice Storm, Cone Of Cold, Flame Strike – zaklęcia, przy których bohater nie musi stać w pierwszym szeregu, obejmujące więcej niż jednego wojownika. Z powodu swojej dużej mocy sę najczęściej używanymi zaklęciami.

Defensywne:

Armor, Blur, Protection From Eveil, Shield, Magical Vestmen[…] – zaklęcia zapewniające ochronę przed atakiem fizycznym. Bless, Prayer – zaklęcia zapewniające ochronę przed atakiem magicznym.

Lecznicze:

Cure Light Wounds, Cure Serious Wounds, Cure Critical Wounds, Heal – zwracają bohaterowi utracone punkty energii.

Slow Poison, Remove Paralysis, Neutralize Poison, Remove Curse, Stone To Flesh – zaklęcia zdejmujące efekty paraliżu, trucizny i zaklęcia Flesh To Stone.

Raise Dead – zmartwychwstanie (big deal).

Inne:

Detect Magic – sprawia, że magiczne przedmioty zaczynają się świecić.

Invisibility, Invisibility 10'Radius – sprawia, że jedna osoba, bądź cała drużyna staje się niewidzialna. UWAGA! Większość potworów magicznie wyczuwa drużynę.

Create Food & Water – tworzy posiłek dla każdego członka drużyny.

Haste – mocno przyspiesza całą drużynę (także w walce).

True Seeing – likwiduje iluzje, pokazuje niewidzialne potwory.

Desintegrate – usuwa przeszkodę z drogi drużyny.

Aragorn

RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE

(Little Big Adventure)

W LBA poruszasz się w trzech trybach. Tryb NORMALNY to chodzenie, zaś po wciśnięciu spacji rozmawiać możesz ze spotykanymi postaciami, albo czytać napisy na ścianach, tryb ATLETYCZNY to bieganie (tu uwaga – zderzenie sięze ścianą w czasie biegu odbiera nam energię), a przy wciśnięte[…] spacji skakanie. Tryb następny, to tryb DYSKRETNY, w któ[…]

rym skradamy się po cichutku, by wróg nas nie usłyszał, zaś wciskając spację chowamy się. W tym trybie piłka (klawisz ALT), którą po pewnym czasie dostajemy, rzucona leci lobem (w innych trybach są to w miarę płaskie i dalekie rzuty). Ostatni to tryb AGRESYWNY, w którym walczymy w zwarciu wciskając spację. W każdym z trybów możemy również posłużyć się kulką lub mieczem (ALT), ale szansę na użycie tej ostatniej broni będziemy mieli dopiero pod koniec rozgrywki.
W czasie gry ważne dla naszego bohatera są punkty zdrowia, magii, lokalne pieniądze oraz ilość żyć. Wszystkie te dobrodziejstwa możemy odnajdywać, naciskając w trybie NORMALNYM spację przed szafami, donicami, szufladami, koszami na śmieci i beczkami. Jak wiele zyskamy zależy od naszej cierpliwości, gdyż po opuszczeniu ekranu wszystkie miejsca z bonusami są ponownie nimi naładowane. Taktyka wracania do bogatszych miejsc ma swoje zastosowanie szczególnie w przypadku pieniędzy, gdyż w pewnym momencie będziemy potrzebować znacznej sumy (200 Kashes) na zakup łodzi.
Za gotówkę możesz kupić w sklepach, które w swym szyldzie mają kanister, oprócz serduszek zdrowotnych i buteleczek magi również często potrzebne paliwo do różnych pojazdów. Bardzo ciekawym produktem jest meca-pingwin. Kosztuje tylko 3 Kashe, a stanowi wspaniałą broń ogłupiającą i likwidującą czerwone Groboklony i żółte królicze roboty. Zawsze miej jednego pingwina w zanadrzu.
Dodatkowo warto wiedzieć, że klawisz ENTER centruje ekran, a menu przywołujesz klawiszem SHIFT.
Na LBA panuje terror i często będziesz lądował w więzieniu. Gra zaczyna się zresztą od ucieczki z owegoż. W dalszej rozgrywce chodzi między innymi o to, by za kratki więcej nie trafiać, ale jeśli mimo wszystko wpadniesz, oto jak wydostać się z pudeł na poszczególnych wyspach.
Citadel Island – opis poniżej
Principal Island – zagadaj do strażnika, daj mu w łeb, z szafki wyjmij swoje rzeczy i opuść lokal przez okno. Żołnierzowi powiedz, że naprawiaszanteny, a potem DYSKRETNIE przejdź za plecami Groboklona, by dalej oszukaćstrażników i przebiec mimo. W sąsiednim domku za sowitą opłatą możesz nabyć bilet na statek, o ile byś nie załatwił wszystkiego na Citadellsland.
Proxima Island – w rogu celi przed wentylatorem jest zapadnia, przez kanały wydostaniesz się z celi. Potem wróć, zabij klawisza i odbierz z szafy swoje rzeczy.
Fabryka Mutantów – zabij strażnika i biegnij na zachód do szafki z rzeczami. Przy okazji możesz uwolnić elfa z celi obok, który wdzięczny będzie cię później zasypywał koniczynkami ilekroć będziesz przechodził po stoku nad fabryką zaopatrzony w niebieską kartę elfów. Zbiegnij po schodach na dół.
Do dzieła.
Poczekaj na strażnika, zabij go (AGRESSIVE) i wskocz na platformę na której przyjechał. Następnie pobiegnij szybko do klawisza po lewej stronie i załatw go zanim przypomni sobie, że dobrze byłoby włączyć alarm. Po skończonej robocie wykończ gościa na prawo i podnieś porzucony przez niego klucz. Kluczem otwórz zamknięte drzwi i pobiegnij załatwić kolejnego strażnika, zanim ten zbliży się do alarmu. W komnacie na prawo przebierz się za parawanem i zabierz z jednej z szafek swoje rzeczy (kartę identyfikacyjną i holomapę). Opuść pokój i wejdź po schodach na górę. Ponownie zabij strażnika stojącego przy przycisku alarmowym, a potem kolejnego w głębi pomieszczenia.
Wyszedłeś na świeże powietrze.
Przebiegnij koło posterunku na prawo, na wysypisko śmieci i schowaj się tam (DISCREET + spacja). Wskoczysz do śmieciarki, która wywiezie Cię poza strefę patrolowaną przez żołnierzy. Opuść ekran przez wyjście na południu i podejdź do pobliskiej kratki w chodniku. Naciśnij spację, a znajdziesz się na dole, gdzie będziesz mógł powiększyć sobie ilość „miejsc na życia" podnosząc spoczywające w kanałach „opakowanie" na czterolistną koniczynkę. Wróciwszy na powierzchnię puść się pędem na południe, aż spotkasz ubraną w różową sukienkę dziewczynę. Po wejściu do domu ukryj się czym prędzej w łazience (DISCREET), a zaoszczędzi ci to kolejnej ucieczki z więzienia. W pokoju ze stołem do rysowania, znajdziesz w szafce swą tunikę oraz magiczną kulę. Ponadto w kuchni odkryjesz w kwiatku po lewej stronie zamkniętych drzwi otwierający je klucz. Za nimi, za jedną z beczek jest zejście do podziemi, które Cię chwilwo nie interesuje. Dom opuść wychodząc przez kominek.
Pobiegnij na północ do tawerny. Na pięterku zagadnij siedzącego samotnie słonia, a potem postaw mu drinka zamawiając go u biegającego po lokalu kelnera z butelką. Gdy kelner naleje, kontynuuj rozmowę, a dowiesz się że twą ukochanę eskortowano do portu.
Udaj się tymczasem na północny wschód do apteki. Postaraj się zabić aptekarza, zanim dopadnie Cię wezwany przez niego klon. Rozprawiwszy się z tym ostanim lub po prostu uciekłszy zainteresuj się butelką czerwonego syropu. Również kasa w aptece ma interesującą zawartość. Wchodząc i wychodząc ze sklepu możesz poważnie podreperować swoje konto. Ruszaj na południe, miń wartownika i przejdź przez bramę na przystań. W normalny sposób biletu nie dostaniesz, pozostaje ci zabić kulką klona przy drzwiach i jego kluczem otworzyć bramkę. Podejdź do sjędzącego u drzwi magazynu słonia. Ten da Ci bilet, jeśli poprzesuwasz dla niego pakunki. W magazynie zabaw się w Sokobana i wróć po nagrodę. Gdy będziesz chciał kiedykolwiek później znowu otrzymać bilet, będzie Cię on kosztował pięć Kashes. Bilet okaż kapitanowi statku. Płyniesz na Principal Island.
Z przystani skręć na wschód, zabij żołnierza i unieszkodliw żółtego robota, a na następnym ekranie pobiegnij na zachód. Na kolejnym ekranie zabij schodzącego ze schodów robota. To udowodni mieszkańcom dzielnicy Old Burg Twoje przyjacielskie zamiary. W wolnej chwili odwiedź damę mieszkającą za najbliższymi drzwiami oraz jej znajomą na południu. Na razie pogadaj z królikiem na ulicy. Ten każe Ci iść za sobą. Wkrótce przekaże Cię w ręce swojego brata, który poprowadzi Cię dalej, przez tajne przejście w swoim mieszkaniu do domku słonia-ślusarza, który otworzy dla Ciebie bramę. Nie podchodząc za blisko do słoni-klonów z pistoletami obezwładniającymi skieruj swe kroki do sklepu. Kup benzynę i pingwina. W sąsiedniej tawernie porozmawiaj z gościem, kelnerem i szefem. Poproś opartą o ścianę damę, by odwróciła uwagę klona pilnującego kolejnej bramki. Zatrzymawszy się przy statui poczekaj aż strażnik opuści swój posterunek i udaj się na północ; wejdź po schodach, stań na kratce i naciśnij spację. Znajdziesz się w mieszkaniu alchemika, który powie Ci o kontakcie w Porcie Belooga i podaruje trochę kasy. Opuściwszy dom DYSKRETNIE udaj się do płotu, przy którym stoi znajoma dama i poproś o powtórzenie roboty, bacząc jednocześnie na wałęsającego się opodal zielonego Grobo. Wróciwszy do miejsca, gdzie zagadnąłeś pierwszego królika, udaj się na południe; na końcu ścieżki stoi żółty pojazd. Zbliż się do niego. Kiedy będziesz tuż tuż, wyskoczy z niego żołnierz, by pod drzewem załatawić potrzebę fizjologiczną. Wskocz do pojazdu i pojedź do wieży ciśnień. Wdrapawszy się na górę zejdź na dół przez kratkę i rozlej do zbiornika butelkę syropu. Wróć do biblioteki uważając na właściciela motoru, który będzie próbował Cię ubić. W bibliotece spotkasz chodzącego po gmachu królika-bibliotekarza. Kiedy spróbuje on wody ze źródełka, zaprowadzi Cię w nagrodę do tajnej komnaty ze starożytną księgą. Przeczytaj zapisaną w opasłym tomisku legendę – dowiesz się o pustyni. Porozmawiaj również ze wszystkimi pozostałymi postaciami poza siędzącym w kinie amatorem „Gwiezdnych Wojen" oraz recepcjonistą. Ciągłe zabijanie tego ostatniego i pokonywanie przywoływanego przez niego żołnierza zakończone obrabowywaniem kasy będzie dla Ciebie poważnym zastrzykiem finansowym. Pobiegnij na południe wzdłuż okopów. Zza krat więzienia wygląda sobie królik. Zeskocz do okopu i porozmawiaj z nim. Dowiesz się o jego bracie na Proxima Island i poznasz tajne hasło. Żeby się wydostać, musisz niestety rozwalić paru strażników i wyjść od frontu. Koło biblioteki śpi sobie na trawie żołnierz, podczas gdy jego kolega przechadza się po chodniku. Zbliż się w ich kierunku, poczekaj aż żołnierz czuwający pobiegnie budzić kompana i puść się pędem na zachód. Zanim znajdziesz się na następnym ekranie wiedz, że zza zasieków pruć do Ciebie będzie dwóch innych żołnierzy. Uciekając przed ich kulami skręć nieco w lewo, ale nie opuszczaj ekranu. Pociski nie dosięgną Cię za workami z piaskiem. Przeskocz przez nie i biegnij obok żółtego robota, pomnika i trzech wygódek do zaparkowanego nieopodal samochodzika. Pojedź nim do Portu Belooga.
Ponieważ znasz jego kumpla, alchemika, łowiący ryby facet zawiezie Cię za skromną opłatą na Pustynię.
Przeskakuj z kamienia na kamień, uważaj na świszczące w powietrzu kule, a gdy staniesz wreszcie na lądzie, puść się pędem na południowy zachód. Grad pocisków z tego kierunku upewni Cię, że jesteś na dobrej drodze. Minimalnie zbaczając na południe zajdź od tyłu gościa z automatem i zlikwiduj go. Teraz to samo uczyń z patrolującym teren przy ogrodzeniu żołnierzem. Otwórz należącym doń kluczem drzwi i wkrocz na pustynię. Pośrodku terenu, na którym się znajdziesz, oparty o kaktus siedzi artysta gitarowy. Skieruje Cię on do wyrastającego tuż obok z piasków komina.
Podbiegnij do skraju przepaści i zanim szkielet wstanie z łóżeczka, przeskocz po kolumnach na drugą stronę, przeskocz przez kolce i przejdź obok pustego postumentu, wokół którego tańczą kule ognia. Miń dwa śpiące szkielety, a następnie wszedłszy po schodkach zeskocz na dół. Skręć, aby pociągnąć za dźwignię, która przywoła do następnej komnaty ruchomą platformę i do owej komnaty zdążaj. Gdy wejdziesz do korytarza na lewo, bądź przygotowany na ucieczkę przed tocząca się belką. Następnie przełącz dwie dźwignie. Pobiegnij między ruchomymi słupami i ognistymi kulami aż do pomnika. Zepchnij go w dogodnym miejscu i dopchaj do północno-wschodniego rogu komnaty z plującą kulami dziurą. Tam wepchnij go na platformę i odeślij ponownie posługując się pobliską dźwignią. Wróć do miejsca skąd właśnie odjechała statua, wskocz na murek i na jeszcze jeden, by dostać się do kolejnej dźwigni, której pociągnięcie ściągnie statuę jeszcze dalej. Popchnij rzeźbę do ostatniej windy, tuż nad posłaniami szkieletów, (właśnie się obudziły) i idź je wykończyć, a potem uruchomić dźwignię ostatnią. Na koniec przepchaj statuę na pusty postument (uważaj na kule), a otworzą się drzwi do kolejnej partii lochów.
Teraz będzie czekała Cię szaleńcza ucieczka przed toczącym się masakrującym klocem. Pod żadnym pozorem nie wolno Ci spaść przez dziury w podłodze na dół, gdyż, choć nie kończy to gry, powrót na górę jest bardzo żmudny (należy zabić dwa szkielety, pojechać windą, a potem strzelać kulką do kul). Pobiegnij wzdłuż ściany, bowiem po środku jest długa dziura, a następnie skręcając ku środkowi jednym skokiem pokonaj rów. Dobiegnij do dźwigni i uruchom ją. Jeśli zrobisz to wystarczająco szybko zabójczy kloc spadnie przez zapadnię na dół. To jeszcze nie koniec. Teraz idź wzdłuż ściany bliżej dołu ekranu, wykonaj jeden skok, a potem biegiem, by nie dosięgły Cię ogniste kule i zakręć na północ.
Uważaj na kule i przejdź na kolejny ekran. Wejdź na murek i znalazłszysię przy słupie ciśnij kulę, by przełączyć dźwignię i wskocz na przybyłą platformę. Tym razem ręcznie przekręć dźwignię. Zeskocz na następny murek. Podejdź do dźwigni i rzuć DYSKRETNIE, wejdź na platformę i przełącz dźwignię ręką. Po przejażdżce zeskocz na kolejny murek, a potem zeskocz na podłogę. Dalej uważaj na kamień i zmień stan przełącznika. Teraz idź na południe. Ponownie uważaj na kamień, zignoruj butelkę w niszy (przyczajony szkielet) i podejdź do zespołu trzech dźwigni. Poprzestawiaj je tak, by sąsiednie platformy tworzyły schodki (pomoże również łażenie po kwadratach na podłodze). Wskocz po schodkach i idź po statuę, którą możesz potem spokojnie zepchnąć na dół pomijając schodki. Ustaw ją następnie na postumencie, a otworzą się drzwi. Zatrzymaj się tuż przed miejscem, w którym korytarz zamienia się w komnatę i zestrzel spacerujące dookoła szkielety. Sięgnij po księgę, przeczytaj ścianę i opuść podziemia. Porozmawiaj z facetem na pustyni.
Wróć do łodzi tą samą drogą, którą przybyłeś. Popłyń do siebie do domu na Citadel Island. Do podziemi możesz się dostać bądź przez domowy komin, a potem odkrytym wcześniej tajnym przejściem, bądź też przez grotę od strony plaży. Z napisu na ścianie wynika, że klucz do zamkniętych drzwi ukradł kiedyś obecnie nieżyjący pirat LeBeorgne. Popłyń sobie teraz z portu statkiem na Principal Island. W dzielnicy OldBurg królik pod ścianą powie Ci, że ostatnio w sklepie widział wystawiony na sprzedaż dziennik sławnego pirata. W sklepie dowiesz sie, że wyprzedził Cię pracownik biblioteki. W bibliotece bibliotekarz skieruje Cię do czytającego dzieło słonia, a ten z przyjemnością przeczyta odpowiedni fragment. Jeszcze raz pobiegnij do obozu wojskowego, by odjechać samochodzikiem do Portu Belooga.
Za 200 Kashes kup katamaran małego podróżnika dookoła świata (jeśli brakuje Ci niewiele, wchodź i wychodź z domku, a gość będzie z drewnianej łódki wyrzucał Tobie za każdym razem pięć Kashes). Wybierz się teraz na własnej łajbie na Proxima Island. Po wylądowaniu DYSKRETNIE wypełniaj wskazówki z dziennika pirata, a gdy staniesz przed muzeum, pewien słoń powierzy Ci dzbanek do kawy. Od przygarbionego faceta z walizką kup suszarkę do włosów. Idź teraz na lewo, na następny ekran do domku wynalazcy i przehandluj świeżo zakupiony przedmiot na proto-packa (używając tego urządzenia miej na uwadze, że nie lubi ono nagłych zmian wysokości – przestaje działać, gdy próbujesz pokonać jakąś przepaść). Obok znajduje się dom z wejściem zamkniętym łańcuchem. Zejdź na podwórko przed owe drzwi. W teleporcie pojawi się klon. Ucieknij mu, a potem zlikwiduj, bombardując go z góry swą kulką. Otwórz teraz kluczem drzwi i przekaż królikowi wewnątrz hasło od brata w więzieniu – staniesz się posiadaczem czerwonej karty. Wróć do portu i przejdź za ogrodzenie. W sklepie możesz uzupełnić zapas paliwa. Wejdź do domku położonego w głębi posesji. Od słonika dostaniesz kartę, której użyjesz później w Centrum Teleportów. Daj mu również dzbanek do kawy, a dostaniesz listę miejsc z pudełkami na koniczynki na całej planecie.
Póki co udaj się z czerwoną kartą za drzwi do muzeum, które ona otwiera, zlokalizuj kratkę w podłodze i zejdź (spacja) do kanałów. Najlepiej wynurz się przez kratkę w komisariacie. Na początek zabij strażnika w bieli, później porozmawiaj ze słoniem-mechanikiem, a kiedy słoń mechanik nie będzie patrzył, włącz alarm. Do muzeum dostań się przez kratkę, którą poprzednio zostawiłeś w pozycji na dole w kanałach. Koniecznie odpal proto-packa, gdyż w podłogę wmontowano alarmy. Wyląduj na gablocie z piracką flagą, zabierz ją i leć na piętro, by na szarym końcu drugiej sali, unikając starć z patrolującymi robotami, wylądować na gablocie ze skrzynią i zabrać z niej złoty klucz. Wróć skąd przyszedłeś.
Popłyń do domu i odwiedź podziemia. Otwórz zamknięte drzwi złotym kluczem, weź róg Gawleya i medalion Sendella. Podejdź do pieczęci i zadmij w róg. Weź koniczynki. Przeczytaj napis na ścianie. Popłyń na Proxima. W północnej części, koło muzeum stoi zielony wózek. Pojedź nim do kamienia, zadmij, wskocz do dziury i weź hasło dla kolejnego kamienia. Wróć i tym razem skorzystaj z żółtego skutera przy strzelającej wieżyczce. Pojedziesz do kamienia i dostaniesz magiczny flet oraz hasło do poprzedniego kamienia, gdzie będziesz mógł ewentualnie podreperować zdrowie i magię.
Popłyń z powrotem na pustynię. Tym razem uważaj również na żołnierza, który niespodziewanie wyłoni się z wygódki. Na pustyni, na północnej ścianie, blisko zachodniego końca znajdziesz pieczęć. Zadmij w róg, wskocz do środka, dogoń elfa w labiryncie i dostaniesz niebieską kartę. Powróć do łodzi i zawieś na niej piracką flagę. Popłyń na Wyspę Rebeliantów. Unikając kul i omijając leje, do których spadają śmiercionośne bomby zeskocz do okopów i uzyskaj zgodę dowódcy na użycie pojazdu. Wydostań się z okopów skacząc po workach i odjedź do obozu. Tam porozmawiaj z partyzantem i wróć. Teraz, w północnej części ekranu skontaktuj się z kolejnym żołnierzem, idź za nim. Popłyniecie w góry, aby odbić uwięzionego dowódcę.
Po wylądowaniu unikając min i kul pobiegnij zabić paru żołnierzy, zlikwiduj radar i wraz z jednym z partyzantów udaj się biegiem szturmować fortecę. Gdy dobiegniecie do czołgu, pozwól swemu kompanowi rozwalić przeszkadzających żołnierzy i pojedziecie sobie dalej opancerzeni. W forcie zabij roboty. Podnieś klucz. Rozwal wszystkich dookoła zbierając porzucane klucze. Zabij naukowca i z szafki weź kolejny klucz. Dalej zabij klona-słonia i zyskawszy następny klucz otwórz drzwi celi, w której uwięziono pułkownika Kroptmana, przywódcę rebeliantów. Wyjdź przez okno.
Zjedź na dół. Opuść ekran wyjściem na wschód. Rozpraw się z inwazją mutantów, a potem pójdź do centrum, stań przy garze ze strawą i pójdź za kobietą, by wskoczyć do wykopanej przez nią dziury. Wydostaniesz się na ośnieżonym zboczu, a pod Tobą będzie Fabryka Mutantów. Z dystansu rozwal czerwonego klona i podnosząc klucz dostań się do środka. W środku, po rozmowie słoń otworzy przed Tobą drzwi do szalupy, która zawiezie Cię w głąb fabryki. Rozwal faceta nim dobiegnie do alarmu, następnie robota i skieruj się do łóżek, na których leżą mutanty do zlikwidowania. Na koniec zniszcz skaczące jaja. Ekran stanie się czerwony. Pobiegnij teraz do miejsca, gdzie stoi facet za trzema dźwigniami. Zabij go. Popchnij dźwignie i idź zeskoczyć piętro niżej. Uważaj, gdyż na dole przyczajony jest mutant. Zeskoczywszy musisz szybko biec, by go uniknąć. Jeśli dobrze przełączyłeś dźwignie, kolejne drzwi będą otwarte. Pojedź zielonym samochodzikiem do wioski. Za każdym razem, kiedy złożysz tu wizytę jeden z królików wykopywać będzie dla Ciebie z gleby koniczynkę.
Podejdź jeszcze raz do gara, a wódz zaprowadzi Cię do świętej marchewki. Pierwszego strażnika zabij kulką, drugiego frontalnym atakiem, a następnych dwóch rzucając DYSKRETNIE kulką. Pobiegnij do drzwi i otwórz je niebieską kartą. Tam zabij jednego z żołnierzy i podnieś klucz, który otworzy Ci drzwi na nabrzeże. Stoczywszy pojedynek z czerwonym Grobosem opuść ekran wyjściem na północ. Znajdziesz się nad nieczynnym Jeziorem Czystej Wody. Zagraj tam na flecie, po czym wróć do wodnego roweru, który pilnował klon. Wybierz kurs na Tippet Island.
Gadaj ze wszystkimi. Facet w szerokich spodniach sprzeda Ci trochę informacji, a łowiący ryby królik wyłowi klucz, którym otworzysz zamknięte drzwi. Przed wejściem do baru zlikwiduj zagradzających drogę oprychów i wejdź do środka. W wyniku rozmów stanie się jasne, iż potrzebna Ci jest gitara, po którą będziesz się musiał udać na pustynię (zamienisz się na flet ze znajomym gostkiem pod kaktusem). Nie zdziw się, jeśli po obozie wojskowym będzie sobie jeździł czołg. Na pustynię będziesz jechał na raty. Najpierw rowerem, potem piechotą przez wioskę, przez dziurę, teraz zboczem, wykańczając gościa z automatem, skacząc na dół i biegnąc brzegiem do swojego katamaranu.
Wróciwszy do baru na Tippet Island (ta sama droga, na dziedziniec Fabryki Mutantów wejdziesz bramą w płocie, po wykończeniu strażnika, a potem po beczkach i pudłach wdrapiesz się na zbocze) daj muzykowi gitarę, a szczęśliwy barman otworzy Ci tajne przejście.
Uważaj na kraba. Możesz spróbować przejechać się na nim, bądź użyć proto-packa. Dalej zabij modliszkę, wejdź po drabinie i wskocz do dziury, a wyjdziesz z niej z kluczem, dalej biegnij, a w końcu odnajdziesz latającego dinozaura. Polećcie na Fortress Island. Tam króliki zasugerują, byś rozwalił Teleportation Centre. Na Tippet Island za 50 Kashes uzyskasz od słonia informacje, że plany znajdują się w głównej kwaterze FunFrocka na Principal Island.
Szturmuj wejście do kwatery i używaj czerwonej i niebieskiej karty (w końcówce będziesz musiał DYSKRETNIE załatwić Grobo-klona z usypiającą pukawką, który zmieni zlikwidowanego co dopiero żółtego robota, podniesiesz następnie klucz i wedrzesz się do środka).
Znalazłszy się w środku szybko dotrzesz do sejfu z planami (FunFrock ucieknie teleportem). Klucz do sejfu dostaniesz od zamkniętego w celi obok więźnia. Otwórz sejf, weź szablę i przeczytaj notatkę od architekta. W przeciwległej celi w prawym skrzydle uwolnij królika i wyjdź przez okno do okopu, a potem wydostań się na ulicę.
Architekt to Twój sąsiad. Popłyń więc na Citadel Island. Zbajerujesz architekta i dostaniesz przepustkę. Czas udać się na Brundle Island. Okaż strażnikowi kartę architekta. Idź na lewo, wejdź po drabinie i zadmij w róg przed zamalowywaną ścianą. Wskocz do środka. Wewnątrz przyda Ci się karta otrzymana kiedyś od słonia na Proxima Island, a otwierająca drzwi do magazynu z pigwinami. Jeden taki pingwin pozwoli ci zneutralizować żółtego robota za ostatnimi drzwiami (klucz w beczce) i pozwoli skupić się na zamordowaniu uzbrojonego naukowca, rozwaleniu komputera i podstaw wszystkich teleportów. Opuść centrum przez przez dziurawą ścianę. Poleć na Fortress Island.
Po tym jak zabijesz paru strażników, zmasakrujesz czołg i otworzysz drzwi króliki zrobią podkop. Omijając pułapki pruj naprzód, zakręć zawór, by osuszyć zbiornik, a na końcu przedrzyj się przez komnatę z fruwającymi słoniami. Zabij strażnika i uwolnij dziewczynę, która okaże się być tylko klonem.
Ucieknij z więzienia tak jak na początku gry, zabij klona w różowej sukience i odzyskaj swoje rzeczy. Idź dalej poprzez pokój pełen klonów. Doszedłszy do ściany zadmij w róg, a na kamieniu po drugiej stronie, po przeczytaniu inskrypcji rozlej wodę z Jeziora.
Po demolce idź na północ na plac budowy. Uważając na buldożer zabij strażnika, otwórz bramę i puść się pędem po śladach ciężarówek. W końcu dobiegniesz do jedynego uczciwego tu faceta – zielonego słonia (będzie po lewej stronie). Użyczy Ci on klucza do pobliskiego pojazdu. Pojedziesz nim sobie dalej odblokować zagradzające drogę głazy. Gdy wysiądziesz pobiegnij pod górę. Musisz zabić robotnika z młotem pneumatycznym. Następnym problemem będą pragnące Cię zmiażdżyć buldożery. Pierwszego wykiwaj przeskakując po materiałach budowlanych piętro wyżej, a drugiego omiń biegnąc. Pracujący na końcu trasy robotnik jest właścicielem potrzebnego Ci klucza. Pracującego przy drzwiach robola wykończ z dystansu (jest uzbrojony) i otwórz bramę. Przed Tobą finałowa rozgrywka.
Powoli posuwaj się wzdłuż zbocza wiedząc, że za chwilę zza pleców wyskoczy Ci zabójca (trzymaj miecz w pogotowiu). Pozbywszy się go DYSKRETNIE posuwaj się u podnóża góry, by nie dosięgły Cię kule dwóch pozostałych robotników. Pozabijaj ich i wdrap się na górę po mało widocznej drabinie w litej skale. Na górze machając mieczem zepchnij FunFrocka w przepaść. Wykonaj rutynę z rogiem, a na końcu schodząc coraz niżej zetrzyj się z FunFrockiem po raz ostatni...

Dixie

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Batman Returns	Gametek	386	48,80 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	48,80 zł
Bureau 13	Gametek	386	48,80 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	48,80 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	48,80 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	48,80 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
Guilty	Psygnosis	386	48,80 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	48,80 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł
Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	48,80 zł
Kingmaker	US Gold	AT	48,80 zł
King's Table	Gametek	386	36,60 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	48,80 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	48,80 zł
Litil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Nomad	Gametek	386	48,80 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	40,26 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	48,80 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	48,80 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	48,80 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	48,80 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	36,60 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
UFO; Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	48,80 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Kolekcja Klasyki Komputerowej

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver/Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA, 4MB	30,54 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-19	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Legends of Valour	US Gold	VGA	24,40 zł
Links – Golf	Access	VGA	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	EGA/VGA	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	EGA/VGA	24,49 zł
Operation Stealth	Delphine Soft.	VGA	24,40 zł
Police Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

Programy Edukacyjne IBM PC 3.5"

Softeczka 1	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 2	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 3	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 4	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł

KIXX IBM PC 3.5"

3D Pool	Firebrit	9,76 zł
Action Fighter	MicroProse	9,76 zł
Bionic Commando	MicroProse	9,76 zł
Blasteroids	Tengen	9,76 zł
Carrier Command	Rainbird Soft.	9,76 zł
E-motion	US Gold	9,76 zł
Indiana Jones Action	Lucas Arts	9,76 zł
MicroProse Action	MicroProse	9,76 zł
Operation Harrier	US Gold	9,76 zł
Rick Dangerous 1	CoreDesing	9,76 zł
Rick Dangerous 2	CoreDesing	9,76 zł
Robocod	Millennium	9,76 zł
Stunt Car Racer	MicroProse	9,76 zł
Xenon II	BitmapBrothers	9,76 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apidya	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Superfrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiaxx	Team 17	23,18 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł
Drakula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Furry of the Furries	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	28,67 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ.	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30,50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	43,36 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Guardian	Acid	38,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	48,80 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Roadkill	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Super Stardust	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ.	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F- 19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	·24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł

Kupon znajduje się na stronie 45.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz,
4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

1 Command & Conquer and W II Toolkit
2 Warcraft II More War – Return of the Horde

Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika

marszałek Rydz-Śmigły takie gry się nie zdarzają 96-100 %

generał Jaruzelski absolutna rewelacja 91-95%

pułkownik Dowgird wspaniała 86-90%

major Hermaszewski bardzo dobra 81-85%

kapitan Kloss dobra 71-80%

porucznik Colombo niezła 61-70%

chorąży Zawsze Zdąży przeciętna 51-60%

plutonowy Jeleń kiepska 41-50%

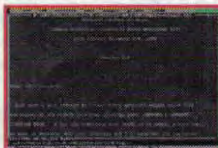
kapral Wichura tragiczna 21-40%

szeregowy Czereśniak aaaaaaaaaa! 1-20%

Szybko i bezboleśnie

Command & Conquer and Warcraft II Toolkit

Jak długo można eksploatować jeden temat nikt chyba nie wie. „Warcraft II" został szybko wielkim hitem, więc wiadome było, że pojawią się do niego dodatki, ale takiej ich ilości nikt się chyba nie spodziewał. Na kompakcie z grą znajdował się edytor własnych map i odgłosów. Następny w kolejce był „Warcraft II: Beyond The Dark Portal", ale i to jeszcze nie wyczerpało tematu – ukazują się dodatkowe mapy „Warcraft II More War: Return Of The Horde". Gdy już myślimy, że nad „Warcraftem II" możemy przejść do porządku dziennego ukazuje się „C&C and W II Toolkit".



Co to jest ten „Toolkit"? Jest to wszystko czego może chcieć gracz zasiadający do gry. Są dokładne opisy jak i co robić w jednej i drugiej grze. Są odpowiedzi na najczęściej stawiane pytania. Są adresy internetowe ludzi grających w „C&C" i „W II" dniem i nocą lub tworzących nowe poziomy. Są nowe poziomy do gry dla jednej osoby, a także po sieci. Są edytory do własnych poziomów (oczywiście chodzi o „C&C", gdyż edytor do „W II" był na tej samej płycie co gra). Są kody. Są screeny ściągane przez twórców gier. Są narzędzia do zmieniania najróżniejszych rzeczy w save'ie. Są ciekawe save'y. I w końcu są całe stada trainerów z objaśnieniami w stylu: „Warning! This trainer gives you only unlimited cash."



Muszę przyznać, że ten „Toolkit" zrobił na mnie wrażenie. Mieści się tam masa informacji (na oko około 1 MB samych tekstów) i nie tylko. Są przecież nowe poziomy, które przypominają stare dobre czasy, gdy siedziało się nad następnym poziomem aż do zaśnięcia nad klawiaturą. Ponadto jeśli ktoś ma ochotę, to może zrobić użytek z dołączonych trainerów i edytorów (prawdziwy strateg może to zrobić np. dla zabawy) i poznęcać się nad wrogiem.

Jeśli ktoś miał jakiekolwiek problemy z przejściem któregoś poziomu w powyższych grach , to na pewno odejdą one w siną dal gdy tylko kupi „Command & Conquer and Warcraft II Toolkit". Znowu należą się pochwały producentom (oczywiście i dystrybutorom).

Aragorn

Producent : Virgin & Blizzard
Rok produkcji : 1996
Kupić można w Digital Multimedia Group
Komputer, na którym chodzi : każdy, na którym ruszyła jedna z wymienionych gier.



Warcraft II More War – Return of the Horde

Oh no, more war?!

Czy to się nigdy nie skończy? Który to raz „Warcraft" gości na naszych łamach? Nie, nie ja wcale nie narzekam. „Warcraft" to arcydzieło w swojej kategorii na miarę „Dooma", nic więc dziwnego, że jest on eksploatowany aż do bólu.

„Warcraft II More War" to po prostu nowe poziomy stworzone prawie w całości na edytorze poziomów dołączonym do „W II". Podziwiam odwagę firmy, która wydaje nowe poziomy po uprzednim sprzedaniu edytora. Jest to uczciwe podejście do użytkownika. Oby tak dalej (mam na myśli „Warcrafta III").

Przejdźmy jednak do rzeczy: dostajemy do ręki ponad 150 nowych map, o najróżniejszej wielkości i trudności. Zapisane są one w postaci plików z rozszerzeniem PUD. Niektóre są naprawdę świetne. W nich także występują bohaterowie, po raz pierwszy chyba zobaczyłem wielkiego Lothara (chess.pud), miałem okazję poczęstować Gul*dana fireballem i zagrać w piłkę z ogrami. Czad.

Wszystkie PUDy podzielone są na 4 grupy: LEVELS – plansze nadające się do gry na jednego lub wielu graczy; MULTI – do gry po sieci, po drucie i przez modem; SINGLE – plansze typowe dla jednego gracza i STRANGE – jak sama nazwa wskazuje dziwne plansze (chess, jail, football i suicide). O ile pierwsze trzy kategorie mają urozmaicone mapy, to cztery mapy „dziwne" są ... No właśnie, trzeba w nie zagrać. Najciekawsza jest SUICIDE.PUD – mamy jednego pesanta, a dookoła jest 8 Gruntów i ponad 100 Troll Axe Throwers. Cel misji: zniszczyć wszystkich wrogów. Ha, ha!

Na szczęście w zestawie mamy także normalne poziomy. Eee, przepraszam te poziomy nie są normalne. Są ciekawe, wciągające, nowatorskie, ale na pewno nie normalne. Są dużo bardziej skomplikowane od tych z „W II" i „W II BTDP". W jednym dla przykładu musimy wydostać swoich jedynych wojowników z wysepki, przejmując trzema elfimi niszczycielami transporter położony głęboko w zatoce strzeżonej przez wroga. Ta operacja jest dopiero początkiem akcji. Mi najbardziej podobał się poziom SPARTA.PUD. Jest to mała mapa (32x32), ale dysponujemy armią ok. 30 elfich łuczników i musimy odeprzeć atak mniej więcej takiej samej ilości piechurów – świetne.

I jeszcze raz Blizzard pokazał na co go stać.

Aragorn

Producent : Blizzard
Rok wydania : 1996
Komputer, na którym chodzi: każdy, na którym ruszył „Warcraft II"



Jest taktycznie

W bramie jakiś podejrzany typ oferował przechodniom narkotyki. Interes tego dnia nie szedł zbyt dobrze, gdyż przechodnie zostali wypłoszeni przez gangi uliczne toczące od rana regularną bitwę na noże pałki, kastety. Z oddali dochodziły strzały i wybuchy bomb. Policja nic nie widziała.

Nie jest to o dziwo obrazek ulicy polskiego miasta, ale wizja cyberpunkowej metropolii w połowie przyszłego wieku. Legalne rządy połączyły się w jeden superrząd i zabroniły wszystkiego co złe: picia alkoholu, uprawiania nierządu, rozpowszechniania pornografii, posiadania broni, brania narkotyków. Rozpowszechnianiem zakazanych dóbr zajęły się gangi, czerpiąc z tego całkiem pokaźne profity umożliwiające sięgnięcie po władzę w mieście.

Ludzie mafii

Stajesz się jednym z panów „chaosu", czyli rozsadnikiem wszelakiego bezeceństwa mierząc się na planszy liczbą pól równej z klasyczną szachownicą z 5 przeciwnikami. Jednak prowadzenie nielegalnego biznesu jest tylko środkiem do zdominowania miasta. Zajmujesz jego kolejne kwartały, podporządkowujesz kolejne instytucje, które przynoszą dodatkowe dochody. Możesz zacząć badania nad nowymi rodzajami broni, skuteczniejszymi od posiadanych obecnie. Nowe wynalazki produkujesz w fabrykach i wręczasz do wypróbowania swym podopiecznym.

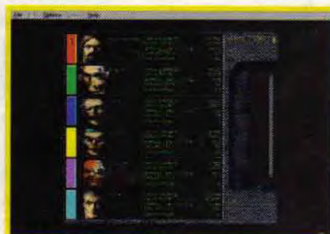
Nie walczysz bowiem bezpośrednio. Wynajmujesz do tego celu gangi, opłacasz ich utrzymanie i wyposażasz w niezbędny sprzęt. Jaki? To zależy od gangu. Tych jest bowiem 70 rodzajów (przynajmniej tak zapewniają autorzy; nie liczyłem, ale rzeczywiściwe jest ich sporo). Każdy ma swą specyfikę. Jedne umieją posługiwać się bronią palną, inne białą, jeszcze inne znakomicie walczą wręcz. Jedne znakomicie umieją sobie podporządkować kwartał miasta, inne instytucje na nim się znajdujące, jeszcze inne są niezastąpione przy prowadzeniu badań naukowych nad zaawansowanymi technologiami. Takich współczynników jest kilkanaście. Określają one zadania, do jakich dany gang się nadaje i wpływają na jego cenę.













Mając do dyspozycji podległe gangi sięgamy po władzę. W zależności od wybranego scenariusza słowo to oznacza różne rzeczy: totalną dominację, opanowanie siedzib gangów, utrzymanie centrum miasta. Wybór należy do Ciebie.

Jak nie zostać bosym bossem?

Wygranie większości scenariuszy sprowadza się do prostej strategii, która może jest niezbyt szybka, ale skuteczna:

1. Dążyć do jak najkrótszej linii granic naszych wpływów. Dobrze oprzeć swe terytoria o któryś z boków miasta (a najlepiej o róg).

2. Systematycznie rozwiajać stan posiadania grupując gangi w dwie linie – zewnętrzną (silniejszą) do rozbijania głównych sił przeciwnika wroga i wewnętrzną (słabszą liczebnie i jakościowo) do dobijania resztek, które przedostałyby się przez linię pierwszą. Ma to na celu zminimalizowanie liczby gangów, które zatrudniamy.

3. W każdym sektorze powinien być przynajmniej jeden gang o silnie rozwiniętej spostrzegawczości (detect 13), co zabezpieczy nas przed przeniknięciem wrogich gangów na tyły i opanowaniem przez nie naszych „zagospodarowanych" kwartałów miasta.

4. Nie atakować słabym gangiem silniejszego, bo tylko poniesie straty nie uczyniwszy szkody przeciwnikowi, przez co krócej wytrwa w walce. I tak najsłabszy Twój gang zapewne zostanie zaatakowany najsilniej (przy dużej liczebności przeciwników warto wystawić jednego słabeusza na przynętę ciągle go lecząc).

Jest się o co bić

„Chaos Overlords" są bardzo specyficzną komputerową planszówką. Znaleźć w niej można parę celnych spostrzeżeń socjologicznych (stereotypowy gangster nie może się obyć bez lustrzanek, a właśnie takie okulary i szpanerski kapelusz z szerokim rondem są rekwizytami, w które możemy wyposażyć gangi mniej obyte ze zdobyczami techniki), mroczną atmosferę miasta przyszłości opanowanego przez gangi budowaną głównie przez grafikę, a także rzadko występujące połączenie gry turowej z grą w czasie rzeczywistym. Możemy bowiem grać do osiągnięcia określonego celu lub przez określoną liczbę tur, ale można także ustawić czas, jaki mamy w danej turze na wydanie rozkazu podległym gangom. Wtedy gra staje się jeszcze trudniejsza, szybsza i ciekawsza. Jeszcze lepiej gra się w sieci (ja nie próbowałem, ale Aragorn tak).

Jedyną wadą jaką dostrzegliśmy w redakcji pozostaje niezbyt intuicyjny interfejs użytkownika. Po treningu okazuje się on oczywisty, ale na początku trudnio ruszyć bez instrukcji, co rzadko się zdarza nawet w przypadku tak skomplikowanych produkcji jak gry strategiczne.

Biorąc pod uwagę grywalność, oryginalną fabułę i poziom trudności (wyższych poziomów, rzecz jasna), należy uznać „Chaos Overlords" za produkt udany i nadający się do spożycia. Nawet bez wstrząśnięcia.

Sir Haszak

Producent: US Gold/New World Computing
Dystrybutor: Mirage
Cena: 129 zł
Rok produkcji: 1996
Komputery, na których chadza: 486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, SVGA, Windows 95

„Panie Prezydencie Angoli
W odpowiedzi na pańską radykalną wypowiedź, w której raczył pan przekazać swoje sugestie, gdzie ma pan Naszą politykę zagraniczną, proponujemy mały odwecik nuklearny. Mamy nadzieję, że przyjmie go pan z godnością głowy państwa

z zadziornym uśmiechem
sympatyczny adwersaż"

Prezydenci na start!



Na polityczne żarty podobnego kalibru może sobie pozwolić tylko kilka osób na świecie. Oprócz Papieża, prezydenta Rosji i garstki nie mniej wpływowych ideologów tego świata, kawalarzem tego typu mógłby być prezydent USA, w którego wcielimy się w politycznej strategii „CyberJudas".

Ukryci w podziemiach Białego Domu, podłączeni do kłębiącej się masy elektroniki, decydować będziemy o losach niebieskiej planety. Zostaliśmy wybrani przez tajne pięcioosobowe zgromadzenie wyższych urzędników i jeżeli dojdą oni do wniosku, że nasze decyzje nie są zbyt udane, wtedy czeka nas tylko jedno: wyjazd kibitką na wczasy na Alasce.

Wpływać na losy świata możemy bądź poprzez sześciu doradców, odpowiadających za poszczególne dziedziny życia polityczno-gospodarczego, bądź samemu wydając wybitnie radosne dyspozycje.

Każdy z naszych współpracowników ma przydzielony dział w polityczno-gospodarczej palecie problemów dnia codziennego. Znajdziemy tutaj między innymi specjalistę wywiadu z CIA, czy szefa biura koordynującego działania wszystkich poszczególnych komórek.

Decyzje to pierwszy stopień komplikacji naszej kariery. Drugą są tony wydruków, będących raportami od naszych doradców w sprawach nie cierpiących zwłoki.

Oprócz działań w miarę dyskretnych, jak wspomaganie finansowe rebeliantów w nielubianym przez nas państwie, czy skomasowanej inwigilacji dygnitarzy, którzy raczyli podjąć mało popularne decyzje, będziemy mogli przeprowadzić ruchy militarne.

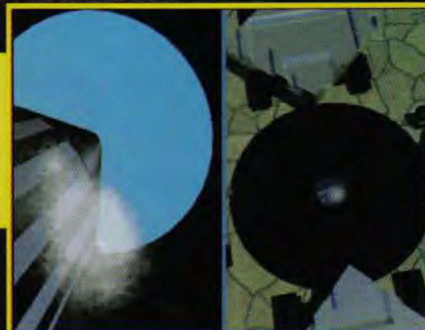
Polegają one głównie na przerzuceniu odpowiedniej liczby wojska w miejsce zapalne, tak aby w kilka dni sprawę rozwiązać. Nie należy jednak często sięgać do tej części naszych uprawnień. Z bardzo prostej przyczyny: interwencje militarne nie cieszą się popularnością ani w kraju, ani za granicą. Jedynie w przypadkach wielce konfliktowych i po dogłębnej analizie, w wyniku której stwierdzimy poparcie ze strony społeczeństwa i pozostałych członków gabinetu, możemy wydać polecenie przerzutu wojsk.

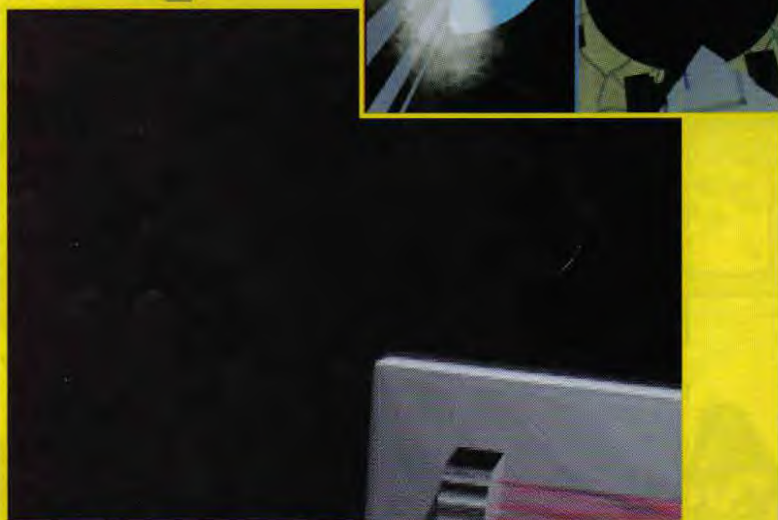
To samo dotyczy najradykalniejszych decyzji: ataków nuklearnych. Zawsze gdy wciśniemy przycisk z napisem „odpalić rakiety!" możemy być pewni, że na arenie międzynarodowej się „zagotuje" – co w większości przypadków doprowadza do drastycznego spadku naszej popularności, a czasami wręcz zamachu na nasze prezydenckie życie.

Jak więc należy postępować? Z pewnością powoli, rozważnie analizując wszystkie aktualne problemy i podejmując trafne decyzje – nigdy błyskawicznie i bez namysłu.

Powyżej wymienione zostały problemy z jakimi borykać się będzie na co dzień komputerowy prezydent. Natomiast „CyberJudas" pozwala nam na jeszcze większą komplikację. Nasze problemy rozpoczną się, gdy pewnego dnia dowiemy się, że w szeregach doradców znajduje się zdrajca. Od tego momentu będziemy musieli koncentrować się na dotychczasowych zadaniach i dodatkowo na poszukiwaniu tego złego, który chce nam zaszkodzić.







W obu przypadkach pomoże nam zasób urządzeń informacyjno-inwigilujących, jak i zwykłe harcerskie sposoby przeszukiwania gabinetów podejrzanych współpracowników.

Cała zabawa jednak nie kończy się na pewnym ustaleniu, kto jest winny, gdyż aby drania „zapuszkować" będziemy musieli posiadać wyższą od niego pozycję. Na statut składają się takie czynniki, jak wpływy w rządzie, ambicja, popularność, efektywność czy humanitarność. W ten sposób nasze codzienne decyzje zadecydują, kto w ostatecznym rozdaniu będzie posiadał komplet asów i wygra.

„CyberJudas" jest ewenementem wśród komputerowych zabaw. Porusza dosyć skomplikowaną dziedzinę życia, jaką jest sprawowanie najwyższego urzędu w państwie – w tym przypadku prezydenta USA. Z pewnością kierowany jest do dorosłych odbiorców, którzy będą w stanie zrozumieć zależności i zasady – i tak dosyć uproszczone w grze – politycznych intryg.

Jako ciekawostkę należy dodać, że rozpoczynając naszą kadencję w roku 1993 możemy spodziewać się zgodnych ze współczesną historią następujących po sobie światowych wydarzeń. Także dane dotyczące poszczególnych państw będą w pewnym sensie encyklopedią współczesnego świata. Jednakże ze względu na to, że każda nasza decyzja może zmienić panujący porządek, nie należy zbytnio opierać się na tych danych przygotowując się do egzaminu z historii współczesnej, ale traktować je jako tło dla zabawy ocierającej się o rzeczywistość.

Studolarowy Grzegorz

Producent: Empire Interactive
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: MarkSoft
Cena: 109,80 zł
Komputery przyjazne:
PC 486SX 33, 8MB RAM, SVGA (1MB), CD-ROM



Jest taktycznie

Po zabiciu 20.000 goblinów, 100.000 smoków, 1.500.000 krasnoludów, 5.000.000 niemiłosiernie tnących komarów (zwłaszcza przed deszczem) i zdobyciu nieprzeliczonych krain znajdujących się w alternatywnych światach dobrze sobie przypomnieć, że sztuka zwana wojną miała swoich jak najbardziej cielesnych mistrzów, którzy nie takich rzeczy dokonywali (a właściwie dokonywali rzeczy zupełnie innych). Rzadko, niestety, można obserwować ich dokonania na komputerze, ale oto właśnie trafia się po temu znakomita okazja.

Uczenie na dobrych wzorach

Gra strategiczna „Universal Military Simulator”, która stała się klasyką gatunku na przełomie lat 80 i 90, doczekała się wznowienia w udoskonalonej formie. W gruncie rzeczy „War College” podobnie jak jego poprzednicy („UMS” miało 2 części) stanowi system rozgrywania bitew. Do tego systemu od razu dołączono 4 perełki sztuki dowódczej pochodzące z różnych epok. Właściwie to 3 i kawałek perełki, bo ta ostatania została tak zeszlifowana, że jej prawie nie widać. Owe 4 bitwy pochodzą ze starożytności, wojen napoleońskich, wojny secesyjnej i pierwszej wojny światowej. Dobrano je na tyle rozsądnie, że nie zostały jeszcze zajeżdżone na śmierć (niewiele firm zdążyło przygotować gry na ich temat, z czego w Polsce legalnie nie ukazała się żadna), a zarazem pokazują kunszt ówczesnych dowódców: Cezara, Napoleona, Lee, Hindenburga.

Pole walki

Do odzwierciedlenia warunków pola bitwy posłużono się nad wyraz prostym schematem zarówno graficznym jak i obsługi. Nie silono się na pokazanie sylwetek żołnierzy poszczególnych epok, obrazując walczące jednostki liniami niebieskimi i czerwonymi. Powściągliwość godna sztabowej mapy. Również zasób dostępnych komend nie powinien sprawić trudności w przyswajaniu: 3 lub 4 szyki, wskazywanie czoła szyku i z 5 rozkazów.

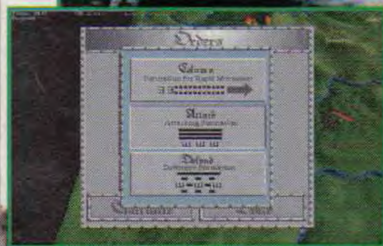
Bitwa rozgrywa się w czasie niby-rzeczywistym. Niby, bowiem czas można na chwilę zatrzymać, wydać jednostkom niezbędne polecenia przegrupowania, obrony czy ataku i powrócić do walki. Każdy oddział jest szczegółowo opisany nie tylko przez pełną nazwę własną, nazwisko dowódcy, ale także szereg współczynników: liczebność, broń, liczbę amunicji, morale, a nawet liczbę godzin w ogniu. Celem jest zazwyczaj opanowanie pola bitwy oznaczonego chorągiewkami i zadanie nieprzyjacielowi jak największych strat jak najmniejszym kosztem. Wszystkie bitwy rozpoczynają się rano i kończą wieczorem, co może nie do końca zgadza się z historią, ale oszczędziło autorom wymyślania symulacji walki w nocy. W podsumowaniu bitwy możemy dowiedzieć się o stratach własnych

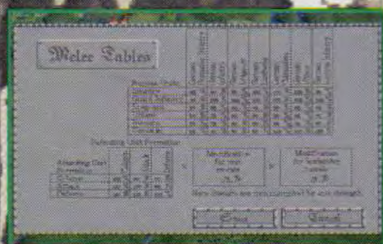


SZKOŁA GENERAŁÓW











i przeciwnika (nie tylko zabitych i rannych, ale także zaginionych!) i otrzymać ocenę naszych zdolności dowódczych w procentach (choć 100% znacznie przewyższa dokonania historycznego wodza).

Gra nie posiada poziomów trudności jednak autorzy pomyśleli, by początkującym nie groziło się zbyt trudno. Wystarczy zmodyfikować odpowiednio tablice zawierające dane o skuteczności walki formacji jednej strony z określonymi formacjami drugiej (np. gwardia francuska w walce z równą liczebnie piechotą rosyjską poniesie niższe straty od tych, które zada). Podobne tabele określają ostrzał artyleryjski i morale. Wystarczy je „ulepszyć", a gwardia napoleońska stanie się najsłabszą jednostką na polu bitwy.

Lektura obowiązkowa

Jak na prawdziwą akademię przystało prócz części praktycznej znajduje się obszerne omówienie historyczno-teoretyczne. Znajdziemy w nim wprowadzenie historyczne do rozgrywanych bitew, szczegółowe przedstawienie kolejnych ich faz, prezentację walczących armii z podziałem na rodzaje broni, ich strukturę, a nawet bibliografię dotyczącą bitew, do której można sięgnąć chcąc uzupełnić informacje zawarte w grze.

Podsumowanie – ciąg dalszy nastąpi?

Zanim skończę wyjśnię o co chodzi z tą czwartą niedorobioną perełką. Otóż 4 bitwy zebrane w grze mają jedną wspólną cechę: zwycięzca dowodził wojskami znacznie mniej licznymi, a sukces odniósł dzięki sprawnemu manewrowaniu na polu bitwy. W grze bitwa pod Tanenbergiem tego warunku nie spełnia, choć spełniała go w rzeczywistości. Autorzy najprawdopodobniej w obawie przed jej rozmiarami (przez dzień musi się rozstrzygnąć), skupili się na jej środkowej fazie czyli walce 8 armii niemieckiej z 2 armią rosyjską. Mając taki obraz bitwy trudno się oprzeć wrażeniu, że nie trzeba było Hindenburga, by wygrać – byle chłopak od taborów by tego dokonał. Należy jednak pamiętać o cięgach jakie dostała 8 armia od 1 armii rosyjskiej i sprytnych manewrach po liniach wewnętrznych zmierzających do powstrzymania obu armii rosyjskich przed okrążeniem wojsk niemieckich.

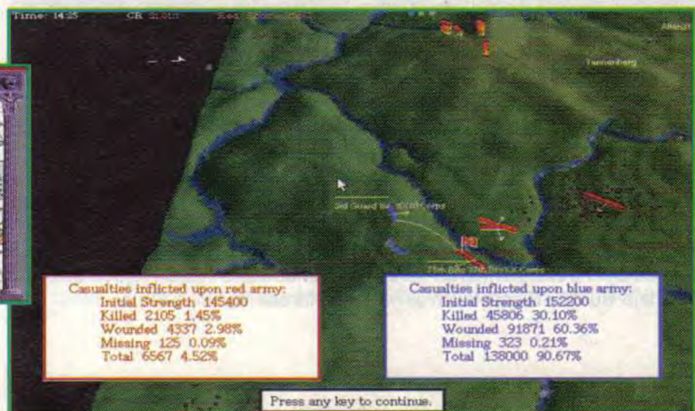
Poza tym sporym jak na akademię mankamentem nie zgłaszam zasadniczych zastrzeżeń do „War College'a" (no, może te rysunki przed bitwą – beznadziejne). Z niecierpliwością czekam jakież to bitwy wybiorą autorzy do expansion disku, który ma zawierać coś z II wojny światowej. Jeśli nie zaserwują operacji D-Day, Arnhem czy Ardenów, zasłużą na mą dozgonną wdzięczność.

Sir Haszak

Producent: Gametek
Dystrybutor: Licomp
Cena: 134,20 zł
Komputery, na których chadza: 486 SX/33, CD-ROM 2x, 2 MB RAM (zalecany 486 DX2/66)







Jest taktycznie

Nie było w średniowieczu straszniejszego ataku niż szarża ciężkiej jazdy, tak jak nie mogło być śmieszniejszego ataku od zagonu pancernego podczas II wojny światowej. Nie wyczytałem tego w żadnej książce, bo nikt normalny by tego nie napisał. Taka myśl naszła mnie po zagraniu w nowy produkt firmy Ocean.

Dwa oblicza wojny

„Offensive" jest pierwszą próbą połączenia walki w czasie rzeczywistym z wydarzeniami II wojny światowej. Dodajmy dla porządku, że zajmujemy się jedynie frontem zachodnim od momentu lądowania aliantów w Normandii do końca działań wojennych w Europie. W rzeczywistości nie uczestniczymy w szlaku bojowym wybranej jednostki, nie śledzimy także wydarzeń na froncie tydzień po tygodniu czy miesiąc po miesiącu. Autorzy skupili się na 5 największych bitwach i na nich opiera się 20 misji, które mamy za zadanie zrealizować wcielając się w dowódcę wojsk alianckich lub niemieckich.

Zadanie w każdej z nich sprowadza się do przejęcia lub utrzymania kontroli w zaznaczonych na mapie strategicznej celach. Tak się jednak składa, iż większość sił przeciwnika zostało perfidnie rozmieszczone w ich pobliżu(szpieg w sztabie?), więc zupełnie przy okazji chodzi także o wyeliminowanie wrogich wojsk.

Pod naszą komendą znajdą się piechota, wojska pancerne, artyleria. Obserwować będziemy desanty spadochronowe, a w przypadku kłopotów niekiedy będzie można poprosić o wsparcie lotnictwa bądź artylerii okrętowej. Nie zabraknie forsowania rzek przez mosty i na pontonach, likwidowania okrążonych zgrupowań wroga czy uchwycenia ważnych obiektów za linią frontu. Słowem chyba wszystko, co było treścią zmagań na zachodzie Europy u schyłku wojny.

Jednak walka prowadzona w „Offensive" ma dwa zupełnie różne przebiegi w zależności od tego czy wcielimy się w rolę atakującego (częściej Alianci) czy broniącego (Niemcy). Jeśli zdarzy się tak, iż będziemy musieli nacierać, wielość oddziałów każe nam przyjąć strategię Monty'ego – wolno, ostrożnie i systematycznie. W scenariuszu bowiem występuje co najmniej kilkanaście jednostek własnych i gracz nie jest w stanie prowadzić natarcia na kilka różnych celów wspomnianymi kilkunastoma (w wersji optymistycznej!) oddziałami. Mamy zatem serię pojedynków, w których uczestniczą niewielkie oddziały zdobywając kolejno jeden cel po drugim.

Zgoła inaczej wygląda obraz walki, gdy to nam przyjdzie się bronić. Komputer sprawnie dowodzi większymi ugrupowaniami bojowymi, zatem najeżdża nas wszystkim czym ma we wszystkich punktach, które mamy utrzymać. Zapanować nad polem bitwy mając takie środki jak w „Command & Conquer" czy „Warcraftcie" byłoby niepodobieństwem. Nie musimy się jednak denerwować, pomaga nam bowiem dość inteligentna obrona prowadzona przez nasze oddziały.

Niekiedy sztuczna inteligencja

Autorzy doszli najwyraźniej do wniosku, iż niezbyt naturalnie wygląda walka, podczas której strzelający stoi w miejscu (oczywiście strzelając lub bijąc się) dopóty, dopóki go nie ubiją. W „Offensive" pojedynki strzeleckie prowadzone są dynamicznie. Ostrzał, odskok, by przeczekać wybuch granatu rzuconego przez przeciwnika, który rozerwał się w miejscu, gdzie jeszcze przed chwilą stał nasz oddział, podejście, rzut granatem, odskok itd. Wygląda to dość efektownie, a na dodatek często jest skuteczne. Zresztą pozycje strzeleckie zmienia nie tylko piechota, ale także czołgi.

Prócz tego niektóre oddziały wyposażone są w dwa rodzaje broni. Nie byłoby może w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że to nie my decydujemy, której broni oddział ma użyć (i słusznie, często nie byłoby na to czasu). W większości przypadków ów system działa. Jedynie przy atakach czołgami na bunkry czołg zamiast ustawić się w zasięgu strzału działa i walić do rozłupania betonowego czerepa podjeżdża beztrosko pod same otwory strzelnicze i próbuje wykończyć jego załogę z karabinu maszynowego. Zazwyczaj kończy się to utratą czołgu (w tym wypadku najlepiej zachowują się działa samobieżne nie umiejące strzelać z karabinu).



Offensive

Ostatnim przejawem inteligencji komputera jest morale oddziału. Zbyt długie przebywanie pod ostrzałem powoduje jego utratę. Oddział dostaje wtedy małpiego rozumu, gna przez siebie strzelając w co popadnie i zazwyczaj ginie szybko rażony celnymi salwami wroga.

Jak natrzeć, by zetrzeć

1. Nie atakuj kilkoma oddziałami zaznaczając je jako grupę i wskazując cel – duże szanse porażki i poważnych strat. Lepiej zaangażować do ataku na dany obiekt przeciwnika (oddział lub bunkier) 2-3 oddziały i atakować z możliwie różnych kierunków (przy ostrzale czołgów i dział samobieżnych unikać ustawiania po przeciwnych stronach).

2. Jeśli atakuje się czołgami i ciężkimi działami, nie używać piechoty w bezpośredniej bliskości celu (można się szybko z nią pożegnać).

3. Wykorzystać to, że czołg i piechota stojąca celniej strzelają od będących w ruchu. Wystarczy zatem podejść w pobliże nieprzyjaciela, poczekać aż ten nadejdzie (zazwyczaj wykrywa naszą obecność i nadchodzi, by z nami skończyć) i dopiero wtedy go zaatakować.

4. Jeśli kilka oddziałów wroga stacjonuje koło siebie, nie atakować tylko jednego z nich. Zdarzyło mi się, iż atakowany oddział wycofywał się, moje oddziały dalej goniły i obrywały od nieatakowanych jednostek wroga.

Niesłychanie trudno orzec czy to słoń czy nosorożec

Jako gracz podczas zmagań na polach bitew serwowanych przez „Offensiva" targany byłem sprzecznymi uczuciami. Odniosłem wrażenie, że tworząc grę jednocześnie wolną i szybką Ocean chciał zadowolić zarówno tych graczy, którzy chcą dynamicznej akcji, jak i tych, których

poprawna: duże sylwetki wojsk, wypalone ruiny budynków, drzewa stojące w płomieniach trafione salwą artylerii, dymy trafionych pojazdów pancernych przeciwnika, różnorodność czołgów, dział, piechoty, a nawet lotnictwa – to wszystko tworzy atmosferę rzeczywistych zmagań. Nie przeszkadza to temu, iż trudno jednak zorientować się co niesie dany oddział piechoty: granatnik, bazookę czy karabin maszynowy. Ich ikony były dla mnie nierozróżnialne nawet przy największym powiększeniu.

Mieszane uczucia miałem odnośnie wprowadzenia systemu kodów umożliwiających wejście do kolejnych poziomów. Mieszane dlatego, iż kodów z natury nie lubię, jako że każą zaczynać na w pół ukończoną misję od nowa, jeśli nie ma się dość czasu, by wysiedzieć do jej rozstrzygnięcia. Na szczęście scenariusze nie należą do specjalnie długich i jest to jedyne usprawiedliwienie, jakie zdołałem znaleźć autorom.

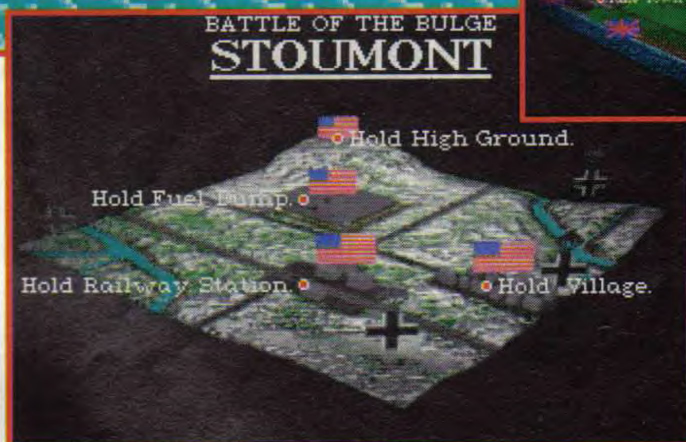
„Offensive" jest z pewnością grą ciekawą, której warto się przyjrzeć. Wnosi na swój sposób coś nowego do gier strategicznych rozgrywanych w czasie realnym. Nie jestem jednak pewien czy wizja właśnie takiej oceny przyświacała autorom podczas robienia tej gry.













fascynuje powolne i dokładne planowanie i rozgrywanie operacji. Łapanie zbyt wielu srok za ogon może się zakończyć pobrudzeniem ręki, ale nie mnie to sądzić, skoro i tak ma to być niewidzialna ręka rynku.

W grze znalazło się kilka udanych, kilka odgrzanych i kilka całkiem oryginalnych pomysłów (a to ostatnie nie często się zdarza). Prócz wspomnianej walki w ruchu mamy do czynienia ze zwierzętami przechadzającymi się po mapie i pozwalającymi zidentyfikować pola minowe, ciężarówkami, na które można załadować piechotę czy w końcu deszczem (występuje w grze jako element zdobniczy; nigdy nic ciężkiego nie ugrzęzło mi w błocie). Nie bez znaczenia jest wprowadzenie obracania mapy co 90 – znalezienie niektórych oddziałów przeciwnika może być trudne przy posługiwaniu się tylko jednym rzutem. Dla równowagi podróżowanie po mapie zostało rozwiązane fatalnie. Szybkie przemieszczanie się między oddziałami jest właściwie niemożliwe.

Do oprawy miałbym drobne zastrzeżenie. Grafika jest w zasadzie

Sir Haszak

Producent: Ocean
Dystrybutor: Mirage
Komputery, na których chadza: 486 DX2/66, 8 MB, CD-ROM 2x

W ciągu kilku najbliższych miesięcy na PlayStation pojawi się kilkanaście interesujących pozycji. A oto niektóre z nich: „Top Gun: Fire at Will" – jak sam tytuł mówi, będzie to symulator lotu myśliwca z 30 różnymi misjami do wypełnienia. ASCII Entertainment przygotowuje dla PSX nową strategię – „King's Field II", podobno całkiem niezła ścieżka dźwiękowa. Gra „H.O.S.T" ma być dostępna dopiero w roku 1997 (w sumie to niedługo). Pomysł fabuły został zapożyczony ze starej gierki na C64, „Paranoida". Jak by komuś było za mało demolki w „Destruction Derby" to proponuję za jakiś czas zainteresować się grą „Monster Truck Rally" – tym razem totalna rozwałka przy pomocy wielkich ciężarówek.

ULTRA 64 INFO

Nintendo prawie rok odkładało premierę rynkową swojego najnowszego produktu – superkonsoli ULTRA 64. Po wielu perturbacjach związanych z dopracowywaniem sprzętu pod względem technicznym, datę rozpoczęcia sprzedaży ustalono na 30 września. Konsola nieźle zapowiada się, szczególnie jeśli chodzi o wyposażenie w najnowsze układy do obróbki grafiki i dźwięku. Sercem maszynki jest 64-bitowy procesor RISC taktowany zegarem 93,75 MHz. Koprocesory odpowiedzialne za grafikę i dźwięk pracują z częstotliwością 62,5 MHz. Obróbka grafiki jest wykonywana w rozdzielczościach od 256x224 – 640x480 bez migotania! Układy graficzne pozwalają na obróbkę takich efektów jak korekcja perspektywy czy realistyczne teksturowanie. Oczywiście wszystko w czasie rzeczywistym. Z urządzeń zewnętrznych nowością jest stacja na 64-megabajtowe dyski 3,75 cala. Poza tym konsola ma być wyposażona w nowoczesny joypad z trzema (?) uchwytami. Z tego co widać ULTRA 64 zapowiada się jako nowoczesna maszyna do gier, chociaż bliżej jej do poważnego komputera niż do pospolitej gry telewizyjnej.

A co z softem? Na samo wejście przygotowano ponad 50 tytułów, a wraz z Nintendo nad grami do Ultry pracują takie firmy jak Acclaim, Williams, Sierra, Gametek, Software Creations i kilka innych, nie mniej poważnych. A oto kilka wybranych tytułów:

SUPER MARIO 64 (Nintendo)

Oczywiście nie mogło zabraknąć sztandarowych postaci Nintendo – braci Mario. Jedna z najbardziej znanych gier wideo stworzona przez twórcę najlepszych gier Nintendo, Shigeru Miyamoto, tym razem w super wersji graficznej. Braciszkowie zostają osadzeni w trójwymiarowym świecie i mają do przejścia 25 różnorakich poziomów. Oczywiście fabuła nie zmienia się ani trochę. Nadal trzeba biegać, skakać, walczyć, zbierać co się da – po prostu zreanimowana klasyka w nowym wydaniu.

PLOTWINGS 64 (Nintendo)







NINTENDO

Piękna(y) i Bestia

Tak naprawdę to nie ma o czym tu pisać. Gra nie jest świeża, a styl, w którym jest zrobiona, widziałem na SNESie już wiele razy. Kopiowanie filmów na platformy upodobniło się do fabrycznej taśmy i zamiast lepiej, jest ciągle tak samo. Nie znaczy to wcale, że gra jest zła, czy też niedopracowana graficznie. Po prostu niewiele się różni od innych, jej podobnych, tak więc specjalnie nic nowego nie uda mi się napisać.

Mamy tu dobroduszną (nie tak do końca) Bestię. Mamy też Piękną, która ucieka i trzeba ją znaleźć. Aby tego dokonać, będziemy musieli przemierzyć wiele korytarzy, komnat, schodów i temu podobnych architektonicznych kombinacji. No i oczywiście nie możemy zapomnieć o różnistych potworkach szwędających się wszędzie i skutecznie uprzykrzających życie. Nie trzeba natomiast zbytnio wysilać szarych komórek i specjalnie kombinować – wystarczy duża zręczność w skakaniu i biciu pazurami po łbach. To w zasadzie wszystko. A jeżeli ktoś jeszcze nie ma filmowej gry, to jak najbardziej polecam „Powrót Jedi" i „Króla Lwa". Ten sam styl, ale gry są ciutkę lepsze. Chociaż w „Piękną" też można pograć...

Super BURNOUT

Motocykl, jak powszechnie wiadomo, ma dwa koła i w przeciwieństwie do czterech kółek przyspiesza lepiej (mówimy tu o porządnych sprzętach), jest wywrotny i w naszym kraju, nie wiedzieć dlaczego jest droższy od przeciętnego samochodu. Ci, którzy marzą o wielkich ścigaczach, mogą sobie tylko powzdychać lub zmniejszyć swoje cierpienia i pograć sobie w „Burnouta". Nie zapomniano tu o sprawach najważniejszych – motocyklista po zderzeniu z przeszkodą wykonuje efektowny lot nad kierownicą i z wdziękiem ląduje na zębach, poza tym wszystko jest takie jak powinno, czyli standardowe.

Tak się składa, że są to pierwsze jaguarowe wyścigi motocyklowe jakie zobaczyłem, ale jak to w giercowaniu wyścigowym bywa, mamy przed sobą kawałek drogi skręcający raz na lewo raz na prawo. Ważną sprawą oprócz dobrego refleksu jest umiejętnie dobrana strategia jazdy. Przede wszystkim trzeba sunąć po ciemniejszej części drogi – tej bardziej wyjeżdżonej. Pozwala to zorientować się w kierunku następnego łuku. Przydałoby się też wybrać odpowiednią maszynę do typu toru jakim będziemy jechać. Te ostatnie dzielą się na szybkościowe o łagodnych łukach i długich prostych, techniczne z całą masą ostrych zakrętów i półtechnicz-

TYTUS

FLASHBACK

Kiedy otrzymałem tę grę i popatrzyłem na obrazki na pudełku coś zaczęło mi się w otchłani pamięci przejaśniać. W końcu nastąpiło olśnienie – FLASHBACK! Nnno tak. Było kiedyś na pececie (strasznie dawno temu) i teraz po długiej i zawiłej drodze zawędrowało na Jaguara. I bardzo dobrze. W swoim czasie gra miała sporo zwolenników, na co zresztą zasługiwała w stu procentach.

Wcielamy się w postać niejakiego Conrada B. Harta, agenta Galaktycznego Biura Śledczego, który odkrył, że niektórzy ludzie nie są wcale ludźmi tylko czymś w rodzaju obcej materii pochodzącej z jakiegoś dziwnego miejsca. Jednak misja została odkryta i Conradowi zrobiono całkowite pranie mózgu. Nasz bohater pozbawiony wspomnień zdołał się wyrwać z rąk „umysłowych" oprawców i kierując się instynktownymi odruchami uciec.



Zabawa w kotka i myszkę THE ITCHY & SCRATCHY

Któż nie lubi walniętej nieźle na umyśle rodziny Simpsonów. Chyba każdy zetknął się z jej członkami (przynajmniej w telewizji) i zapewne każde to spotkanie było nader rozweselające. Przypuszczam, że już kojarzycie... ulubiony program telewizyjny Barta i reszty dzieciaków, prowadzony przez sadystycznie nastawionego do wszystkich klowna Crusty'ego. W tym też programie leciał serial, na który wszystkie grzeczne dzieci niecierpliwie czekały. „The Itchy & Scratchy" to cudo się nazywało, co w tłumaczeniu na polski brzmi bardzo fajnie, bodajże „Zdrapek i Pocharatka", nie chyba nie tak, a może „Podrapek...", a może... No, w każdym razie ładnie. Nie mogę sobie przypomnieć, prawdopodobnie dlatego, że długo siedziałem wpatrując się w telewizor i mordowałem, ciałem, podpalałem, waliłem po łbie tudzież wysadzałem w powietrze swojego przeciwnika. Oj tak, wszyscy młodociani sadyści znajdą tu mnóstwo emocji, których zabrakło im na przykład w „DOOMie", czy innych ociekających krwią zabawach.





cze ze SNESa została, podobnie jak Super Mario, odświeżona i przeniesiona w trójwymiarowy świat (tak przynajmniej jest reklamowana). Gracz wybiera jedną z trzech latających maszyn i lata, gdzie tylko może.

STAR FOX 64 (Nintendo)

Kolejna wielkonakładowa gra przeniesiona ze SNESa. W wersji na Ultrę pan Fox McCloud i jego kumple zostają przeniesieni w bogato teksturowany świat, w którym mają jakoby przeżywać niesamowite przygody. Zobaczymy.

BODY HARVEST (Nintendo/DMA)

W „Body Harvest", Adam Drake, główny bohater gry wehikułem czasu przenosi się w różne miejsca (oczywiście w czasie), aby uratować rodzaj ludzki przed najazdem Obcych, którzy, jak to zwykle bywa, nie mają pokojowych zamiarów. Jedynym wyjściem z sytuacji jest dotarcie na pokład statku-bazy Obcych i wysadzenie go w powietrze.

TETRISPHEAR (Nintendo/H2O)

Tetrisa też nie mogło zabraknąć. Nowe (czyt. kolejne) wydanie sławnej gry tym razem w trójwymiarowej postaci. A może to będzie raczej nowy „Blockout"?

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE (Nintendo/Lucas Arts)

Nowe przygody Luke'a Skywalkera i jego przyjaciół. Niewyczerpany temat gier, w tym przypadku szykuje się z tego niezła przygodówka. Jednak dopóki nie zobaczę, oceniać nie będę.

KILLER INSTINCT (Nintendo/Rare)

Zapowiada się niezłe mordobicie. „KI" od dłuższego czasu jest dostępny na SNESa i GB, jednak docelową maszyną, na której można spokojnie i bez stresów pograć, jest właśnie Ultra. Więcej ciosów, nowe ruchy i dynamiczna akcja mają być atutem nowej wersji gry. Podkreśla się także niesamowitą animację (60 klatek na sekundę) i doskonałą ścieżkę dźwiękową.

DOOM (Wiliams)

Nic dodać, nic ująć.

MORTAL KOMBAT TRILOGY (Wiliams)

Wiliams Entertainment ma zamiar wydać za jednym zamachem całą serię Mortali, nie wiem jednak – razem, czy osobno...

GOLDENEYE 007 (Nintendo/Rare)

Ostatniego filmu z Jamesem Bondem nie trzeba przedstawiać. Gra o tym samym tytule jest oparta na filmowym scenariuszu (podobno) i prawdopodobnie będzie to przygodówka z całym mnóstwem digitalizowanych postaci.

To na razie byłoby na tyle. Wraz z rozwojem sytuacji nasi specjalni wysłannicy wezmą zakładników i - miejmy nadzieję - wyciągną z nich dalsze informacje (może już ze screenami).

FULL THROTTLE AII AMERICAN RACING

No to będziemy się ścigać i to na lądzie i wodzie. Ściganie nigdy nie wyjdzie z mody, a tym razem z ziemi weszło do wody (ojojoj, jeszcze chwila, a zostanę poetą). Jako że wszyscy gracze w dziedzinie ścigactw cyfrowych mogliby robić co najmniej doktoraty, pokrótce wyjaśnię z czym mamy do czynienia. Otóż w tej grze możemy pojeździć na motorze (na kołach) lub skuterze wodnym lub na jednym i drugim po kolei. Dla zapalonych sportowców są mistrzostwa, a dla kierowców „niedzielnych" jazda bez porywów, czyli weekendowa. Jadąc lub płynąc można zbierać pieniądze, złapać bonusa autonaprawy, łyknąć trochę benzyny lub walnąć głową o coś twardego. Dla bardziej agresywnych i niewyżytych niewątpliwie miłym dodatkiem jest możliwość kopania współużytkowników toru, gdy ci podjadą za blisko naszej maszyny. Po każdym takim wyścigu sprzęt z reguły wymaga naprawy. Można to zrobić za pieniądze zarobione podczas jazdy. Można także nabyć nowy pojazd (do wyboru jest kilka nowych maszyn).

Graficznie jest jak widać, czyli nie bardzo... Sterowność pojazdów też pozostawia wiele do życzenia. A tak w ogóle to gierka jest bardzo przeciętna i raczej przestarzała, chociaż... zależy co kto lubi.

TYTUS







ne, czyli takie trochę pomieszane. Jeżeli wybieramy tor szybkościowy, najlepiej będzie się jechało motocyklem, który ma dużo kilometrów na godzinę na liczniku, jednak nie będzie on dobrze się trzymał ostrych zakrętów, a z przyspieszeniem też nie wygląda najlepiej. Ogólnie rzecz tak się ma: im maszyna szybsza, tym gorzej przyspiesza i gorzej skręca. Zupełnie jak w rzeczywistości. W opcji na dwóch graczy radzę nie wybierać dwóch takich samych modeli, bo często zdarza się tak, że mając cały czas taką samą prędkość zawodnicy są w stałej odległości od siebie – od startu do mety.

Chociaż gra jest całkiem przyzwoita, to brakuje tu parę drobiazgów. Bardzo przeszkadza brak lusterek bocznych. Przydałoby się także takie coś, jak usprawnianie sprzętu po każdym wyścigu. Cóż, nie ma rzeczy doskonałych.

Graficznie jest tak jak z resztą, czyli przeciętnie. Aczkolwiek ta przeciętność nie oznacza wcale, że jest źle. Dobrze narysowane otoczenie toru, dość ciekawe przejścia dnia w noc i takie sobie ruchy motorów na asfalcie. Muzyka stylizowana na elektryczno-gitarową pogrywa sobie tak całkiem całkiem pitubźźźpitupitu. Na całe szczęście nie przeszkadza i chwała jej za to.

W sumie to ściganie jest trochę za mało rozbudowane i mało przypomina epokę, w której aktualnie się znajdujemy. Osiem lat temu to może by furorę gierka ta zrobiła, ale chyba nie dzisiaj... Jednak polecam ją wszystkim początkującym graczom.



W tym momencie rozpoczynamy grę. Conrad budzi się gdzieś w środku dżungli na powierzchni jednego z księżyców Saturna, Tytanie, i zupełnie nie ma pojęcia kim jest i gdzie jest. Szybko odnalazł zgubiony przy upadku odtwarzacz holograficzny i dowiedział się, że musi dotrzeć do jakiegoś Iana znajdującego się w mieście Nowy Waszyngton. Miasto to znajduje się pod powierzchnią Tytana i jest kolonią Ziemian. Dostać się tam można jedynie przez wielką i bardzo głęboką dziurę w ziemi, jednak aby się nie zabić trzeba zaopatrzyć się w pas antygrawitacyjny. Pas można nabyć u dziadka siedzącego koło dziury – oczywiście za odpowiednią opłatą. Środki płatnicze leżą sobie gdzieś w dżungli. Po kilku dniach siedzenia przed ekranem poznasz dokładnie całą kolonię. Będziesz zmuszony podjąć pracę, aby zdobyć pieniądze na powrót na Ziemię. Conrad będzie też musiał wygrać w morderczym konkursie telewizyjnym typu kto kogo pierwszy ustrzeli. Po powrocie na Ziemię trzeba będzie kontynuować walkę z Obcymi kryjącymi się w ludzkich ciałach.

Mimo iż „Flashback" jest produkcją nie pierwszej młodości, gra się w niego wyśmienicie. Doskonałe połączenie elementów gry przygodowej i zręcznościowej, w których trzeba umieć szybko strzelać i logicznie myśleć. Udało się także osiągnąć dość duży realizm samych ruchów Conrada. Może on skakać, opuszczać się z krawędzi, chwytać się krawędzi z podskoku i z rozbiegu, wykonywać przewrót z bronią trzymaną w ręku i robić wiele innych rzeczy. Grafika gry jest dobra, choć jej twórcy mogliby wsadzić w nią parę wektorów – wyglądałoby to pewnie jeszcze lepiej. Muzyka też jest całkiem niezła. W ogóle gra jest dobra – polecam z czystym sumieniem.

TYTUS

No to może po kolei. Itchy jest myszką, a Scratchy jest kotkiem, czyli jak normalnie być powinno obydwoje bardzo się nie lubią. I wszystko toczyłoby się prawidłowo, gdyby używali tradycyjnych technik myszokocich. Jednak ta dwójka zawzięła się na siebie tak bardzo, że jedno i drugie nieustannie udoskonala metody zamęczania (fizycznego) przeciwnika. Najczęściej występującym narzędziem w walkach jest młot lub pała, a oprócz tego inne, ostre lub tępe akcesoria. Po prostu czysty surrealistyczny sadyzm.

Reguły są banalnie proste. Trzeba wykończyć przeciwnika, zanim on wykończy nas. Gra na pierwszy rzut oka wygląda na klasyczną platformówkę, jednak to czy gdzieś dojdziemy, czy nie, nie ma żadnego znaczenia. Równie dobrze można stać w miejscu i czekać aż kocisko podejdzie (zapomniałem powiedzieć, że sterujemy myszą) i łubudu czym tam mamy pod ręką. Jednakże poruszanie się po półkach jest wskazane, jako że porozrzucane są tam różne przydatne przedmioty, a także niezwykle potrzebne do przeżycia żarcie. Śmierć zawodnika następuje w chwili wyczerpania się zasobów energii życiowej przedstawianej przez pasek obok jego portretu. Acha, powracając do tematu uzbrojenia, to jest tego ponad trzydzieści rodzajów, od młotów i siekier poczynając, a na bombach kończąc.

Moje zachwyty nad gierką będą trwały nadal – teraz trochę o grafice. Jest ona typowo simpsonowata. Chyba wiecie o co chodzi? Przesada w sylwetkach i minach postaci jest zamierzona i dlatego nie należy regulować odbiorników. Bardzo dynamiczna animacja nadaje grze niezłego rozpędu, który zresztą nie maleje, może też nie rośnie, ale utrzymuje się na poziomie... No dobra, zaczynam już mącić. W związku z tym pozdrawiam wszystkich miłośników Barta i zapraszam na poziom pierwszy, czyli do „Jurajskiej kąpieli kwasowej". Głupie, nie? Ale za to naprawdę super!

TYTUS

PS. Ej no, jakie to były ich polskie imiona?



THEME PARK

I oto wkraczamy w kręcący się świat karuzel, lodziarni, wyzyskiwanych pracowników i zgniłego kapitalizmu. „Theme Park", czyli wesołe miasteczko, jest doskonałą fabryką do robienia forsy, całej góry forsy. Na początku wydaje się, że wyciągnięcie paru groszy od małoletnich klientów jest dziecinnie proste. Nic bardziej mylnego.

Wcielamy się postać właściciela wesołego miasteczka. Na starcie mamy kawałek ziemi pod budowę swojego pierwszego rozrywkowego kombinatu, kilkanaście tysięcy dolarów w kieszeni i technologię budowania kilku prostych urządzeń do zabawy. Z rozwijaniem interesu trzeba się spieszyć. Konkurencja nie śpi i przez całą grę czuje się jej oddech na plecach.

Najpierw stawiamy kilka maszyn, budkę z lodami, sklepik z zabawkami, kawiarenkę itp. Do pilnowania, sprzątania, naprawiania maszyn i zabawiania dzieciarni zatrudniamy odpowiednich ludzi. Teraz wystarczy otworzyć bramy naszego parku i czekać na szybki zarobek. O nie, nie. Tak łatwo być nie może. Pierwsi goście mogą być zadowoleni, ale następni już będą marudzić, że głodni, że smutno, że drogo, że siusiu... Stawiamy więc następne obiekty rekreacyjne typu drewniany kibelek, kopiemy dziury w ziemi i robimy sztuczne jeziorka, sadzimy drzewa i krzewy, robimy ładne alejki. W tym czasie pojawia się następna grupa marudzących – tym nie podoba się swojski zapach unoszący się wokół toalet. Po pewnym czasie dostajemy komunikat o przestarzałej technologii, jaką stosujemy. Bierzemy więc kasę i pompujemy ją we wdrażanie nowych form. Po pewnym czasie można już instalować lepsze urządzenia lub budować śliczne betonowe pomieszczenia sanitarne. Równocześnie trzeba powalczyć na giełdzie z konkurencją, czyli kupować ich akcje i nie dać się samemu wykupić. Gdy pieniędzy ma-

POCKY & ROCKY 2

Nawalanka jak się patrzy. Wcielamy się w postać małego karateki o imieniu Pocky i mamy za zadanie unicestwić wszystko, co się przed nami pojawi, aby dojść do jasno określonego celu jawiącego się gdzieś daleko, oj bardzo daleko. Unicestwiania dokonujemy za pomocą rączek, cegieł i innych tego typu przyrządów. Pomagać nam będą przyjaciele, którzy aż rwą się do zabijania. Idziemy więc przed siebie, co jakiś czas wyskakują zza krzaków przeróżne indywidua i lezą skubańce w naszą stronę. No to my ciach takiego cegiełką, a kumpel jeszcze poprawi. Po drodze zdobywamy rozmaite udogodnienia typu dodatkowe życia, większą siłę, klucze, dzięki którym można się dostać do dalszej części gry.

Grywalność jest na dość wysokim poziomie i miłośnicy zręcznościówek mogą sobie poszaleć do zdarcia skóry na palcach. Ci, co zawsze marzyli o ukatrupianiu zatruwających życie małych bobasków, też będą mieli pełne ręce roboty, gdyż tych jest wręcz zatrzęsienie. W ogóle na przeciwników nie można narzekać. Pojawiają się dziesiątkami i to w różnych formach zwierzęco-roślinnych. A jeszcze jak ktoś lubi mangi, to jest to gra dla niego. Grafika jest stylizowana na japońskie kreskówki i wszystkie postacie są przedstawiane w typową dla tego stylu fantazją. Okrzyki bitewne typu „Ajaaaa!!!" lub „Iiiiaa!!!" też są znane z telewizorowo-mangowych filmów. Co tu zresztą mówić – gierconwanie doskonałe dla zaawansowanych miłośników stylu.

TYTUS

PS. Iiiiiaaauuhhhaaataaakoooo-ooiiiaaa, óh!

ON THE BALL

Kiedyś taki jeden robił doświadczenia z kulkami. Spuszczał mianowicie z pewnej krzywej wieży dwie różnej wielkości metalowe kule i obserwował. I co się okazało? Spadają! Odkrycie prawa spadania metalowych rzeczy z góry na dół (no bo nie na odwrót) skwapliwie wykorzystali twórcy gry „On The Ball", któraż właśnie stała się ostatecznym dowodem na to, że z tymi kulkami to naprawdę jest tak, a nie inaczej. Wsadzono więc ową legendarną kulę w obracany pionowy labirynt, wszystko załadowano w kartridża i podłączono do telewizora.

Cała filozofia gry polega na obracaniu labiryntem tak, aby kulka z miejsca startu dotarła do miejsca przeznaczenia, czyli do bramki z napisem GOAL. Droga do celu na szczęście jest oznaczona strzałkami i cała trudność polega na pokonaniu różnego rodzaju przeszkód – cegieł, odbijaczy, kamyków, blokad i wielu, wielu innych, i to w ściśle określonym czasie. Po każdym etapie gramy w jednorękiego bandytę i mamy szansę wygrać mniejszy lub większy bonus czasowy. I to w zasadzie wszystko. Resztę odwala za nas grawitacja.

Zawsze twierdziłem, że najprostsze gry są najbardziej wciągające. Tak też jest i w tym przypadku. Obracanie labiryntem i wpatrywanie się w skaczącą po nim kulkę wyjęło mi z życiorysu parę godzin. Gierka jest z typu tych do popełniania rekordów punktowych i czasowych, i jak już wspomniałem można robić to godzinami. A tak w ogóle to w swojej klasie jest dobrą produkcją. Polecam i lecę (tym razem w górę).

TYTUS

NINTENDO

Wściekłe Myszy Spalinowe BIKER MICE

Myszy na motorach – tego jeszcze nie było! Zaprzecza to opinii jakoby w dziedzinie wyścigów nie można było wymyślić nic nowego. A tu proszę. Potężne maszyny a la Harley Davidson, a na nich dzikie, umięśnione myszki.

Gra zrobiona jest pod patronatem batona (serio). Każdy zawodnik, aby mieć siłę do morderczej (dosłownie) jazdy, musi pochłonąć Snickersa, który oczywiście kosztuje wielką forsę. Jeżeli jesteśmy już przy zakupach, to wspomnę też o wspaniałej rzeczy jaką jest rozbudowywanie swojego pojazdu za zarobioną kasę w wyścigach. Można wymienić opony, silnik, a także dokupić trochę amunicji. Tak, tak – następną fajną sprawą jest możliwość strzelania do przeciwników podczas jazdy. Każdy z sześciu zawodników ma inną broń. Jeden może stawiać miny, inny strzelać przed siebie. Jednak opcja strzelania uruchamia się dopiero po pierwszym okrążeniu. Natomiast po każdym okrążeniu dostajemy bonusy w postaci pieniędzy, zatrzymania na chwilę przeciwników, bomby, trzęsienia ziemi itp. Zdobyty bonus należy jak najszybciej wykorzystać, bo przepadnie. Dalej wszystko toczy się jak w każdym w miarę normalnym wyścigu.

I jeździmy tak, jeździmy, po ulicach miast, bezdrożach poza miastem, w błocie lub w piachu. Zabawa jest niezła, szczególnie w opcji na dwóch

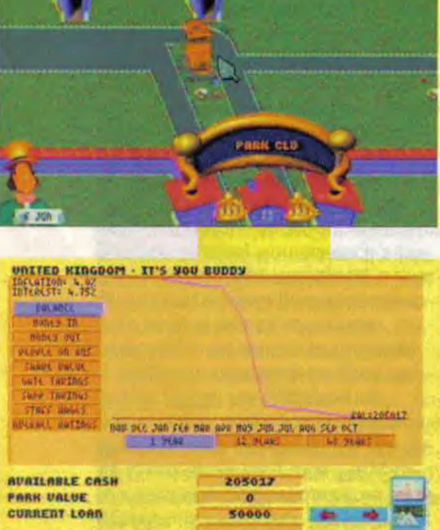
MEGA DRIVE

JURASSIC PARK

Eee, fajne – mruknąłem pod nosem po ukazaniu się pierwszej planszy gry. Chwyciłem joypada, ponaciskałem parę guzików i mój entuzjazm trochę opadł. Fajnie to może wygląda, ale jak tym do cholery sterować – mówiłem dalej sam do siebie. Rzeczywiście, najsłabszą stroną gry jest kierowanie poczynaniami jej bohatera – Dr Granta – i dlatego marudzenie mam już za sobą. A teraz będzie właściwe wprowadzenie w fabułę gry.

Jak pamiętacie, „Jurassic Park" był pierwszym filmem, w którym wprowadzono na wielką skalę efekty specjalne robione przy pomocy komputerów. A dokładniej, to komputerowe były dinozaury (w scenariuszu umieszczone na wyspie przerobionej na jurajskie safari). Na skutek jdywersji i awarii co poniektóre bardziej żarłoczne okazy zasmakowały wolności, a jeszcze bardziej – ludzkiego mięsa. Cóż, gadziny trzeba uspokoić, czyli unicestwić, a któż lepiej dokona pacyfikacji parku jak nie Dr Grant.

Nasze pierwsze spotkanie z doktorkiem odbywa się przy rozbitym jeepie. Ledwo co się biedaczyna zdążył podnieść, a tu już z prawej strony wyłazi taki wielki dinozaur w kształcie nosorożca i bodzie swoim wielkim rogiem. Nie ma co z nim walczyć, trzeba uciekać. Zresztą daleko nie pobiegniemy, bo zaraz natykamy się na następne gady, mniejsze i większe. Do wszystkich należy strzelać lub porażać je prądem elektrycznym. I miotamy się tak po lesie lub po zabudowaniach parkowych walcząc z prehistorycznymi stworzonkami.





my już całą masę, należy wyruszyć w świat, kupować ziemię gdzie się da i umacniać swoje imperium.

Grać można długo i namiętnie. Jeżeli ktoś wpadnie na pomysł, jak szybko mnożyć swój kapitał i zacznie zarabiać miliony, to przed telewizorem posiedzi kilkadziesiąt godzin albo i dłużej. Gra jest przeznaczona dla osób systematycznych i cierpliwych. Nerwusy mogą sobie tym razem odpuścić.

TYTUS

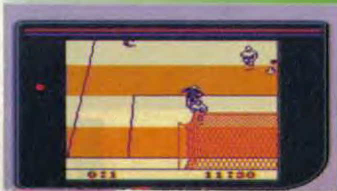
SOCCER

Jakże inaczej mogłaby się nazywać piłka nożna w wydaniu cyfrowym? Na każdym sprzęcie, na którym można grać, powstały różnego rodzaju soccery z dodatkami typu „super", „international" itp. A tu proszę, na GB jest po prostu „Soccer" i tyle. Czy różni się on w jakiś sposób od pozostałych? Cóż, zasady są niezmienne, a w tym przypadku dla gracza najważniejsze jest czy w ogóle da się w toto grać.

Grać można i to dość długo. Przy niewielkich możliwościach konsolki zostało wyciągnięte z niej wszystko, co dobre. Przede wszystkim nie brak tu podstawowych opcji, takich jak ustawienie zawodników oraz skład drużyny, który zresztą można zmieniać w ciągu gry. Poza tym można ustawić siłę wiatru, pogodę nad boiskiem, szybkość gry, zdolności bramkarza i parę innych rzeczy. Nie brakuje też rzutów wolnych, żółtych kartek – po prostu tak jak być powinno. Dwadzieścia cztery drużyny, mecze towarzyskie i mistrzostwa (kilka rodzajów), w wolnych chwilach można poćwiczyć rzuty karne... dość. Opcji jest sporo – nie będę wymieniał wszystkich i luminofor sobie w monitorze wypalał od tego pisania. A co do technicznej strony grania, to nie spotkałem się z niechęcią zawodników do sterowania nimi. Po prostu bardzo miła gierka, którą polecam wszystkim lubiącym prostotę w dobrym wydaniu.

TYTUS





PRIMAL RAGE

No i co tu znowu mamy. Następne mordobicie na Game Boyu. Gra, która za sprawą wielkiej promocji stała się sławna (raczej – miała się stać) jeszcze przed jej wypuszczeniem na rynek, została trochę na siłę zaadoptowana na osiem bitów. Dla mnie jest to nieporozumienie. To tak jakby nakręcić drugą wersję „Gwiezdnych wojen" na czarno-białej, ośmiomilimetrowej taśmie i to w dodatku bez dźwięku. Nie ma co ukrywać, że „Primal Rage" to tytuł głośny i w dodatku całkiem niezły – ale na silnym sprzęcie. Z drugiej strony faktem jest, że sukcesu „Mortala" przez pewien okres czasu raczej nic nie powtórzy (w dziedzinie mordobić rzecz jasna). Mankamentem GB jest niesłychane podobieństwo wszystkich nawalanek do siebie – zresztą co można osiągnąć na małym, czarno-białym wyświetlaczu?

Czas przyjrzeć się bliżej gierce. Sześć prehistorycznych stworów o instynktach bliskich polskim kibicom piłki kopanej. Walki toczone są o zapanowanie nad planetą Urth. Po każdym starciu wygrany dostaje kawałek planety pod swoje władanie. I co? I to wszystko. Właściwie to należałoby podać listę ciosów, ale znajduje się ona w instrukcji i z tego co widziałem nie są one zbyt atrakcyjne. I jeszcze jedna sprawa: wszystkie bestie wyglądają tak samo. Dwie wielkie małpy Blizzard i Chaos nie dają się od siebie odróżnić, a pozostała gadzia reszta przypomina bliźniacze rodzeństwo jaszczurek skaczących na tylnych łapkach.

Krótkie podsumowanie: są lepsze mordobicia, nawet na GB.

TYTUS



graczy. Poza tym nie ma to jak postrzelać konkurenta albo zepchnąć go na latarnię. Poza tym najlepiej steruje się maszyną Limburgera, który jest szefem bandy zmysiałych rockersów. Dodam jeszcze, że grafika i muzyka są na przyzwoitym poziomie, tak jak na dobrą grę przystało – bo „motomyszy" są naprawdę dobre. Polecam.

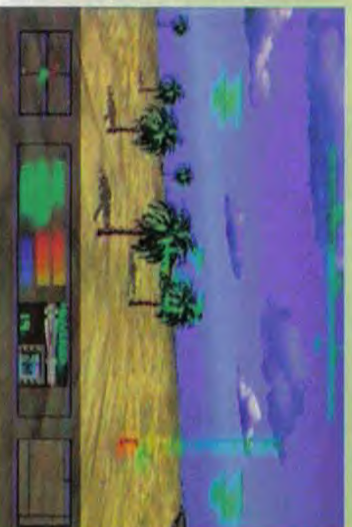
TYTUS

Co jakiś czas znajdujemy jakieś jedzenie lub amunicję, które oczywiście zabieramy i pędzimy dalej ku nowej przygodzie z gadzinami.

Przez małą sterowność gra nie jest zbyt łatwa. Jednak po jakimś czasie można się przyzwyczaić, tym bardziej że ładnie opracowana szata graficzna zasługuje na dłuższe oglądanie. Zatem zapraszam na „spacerek" z uroczymi donozaurami.

TYTUS





GAME BOY

MICRO MACHINES 2

No proszę. Japończycy jednak potrafią zminiaturyzować wszystko, nawet to co już samo z siebie jest miniaturowe. Mikromaszyny na Game Boy'u? A dlaczego nie? Bądź co bądź jest to gra wręcz stworzona dla konsol i to w dodatku dość przebojowa. W przeszłości zagrywałem się nią całymi godzinami i te czasy wspominam bardzo miło.

Dla przypomnienia. Bierzemy udział w wyścigach malutkich samochodzików, ot takie resoraki z przyspieszeniem bolidów formuły 1. Akcja gry toczy się przeważnie na stole, choć czasami zdarza się jeździć po kuchennej wykładzinie. Wzdłuż torów, a także na nich poukładane są przeróżne przeszkody. Są to przedmioty codziennego użytku, takie jak ołówki, przyklejone gumy do żucia, kasety magnetofonowe, szklanki kubki, talerze. Pędzimy więc wśród tego wszystkiego po narysowanych torach i nie dajemy się wyprzedzić. Trzeba też pamiętać, że zajęcie tylko pierwszego lub drugiego miejsca kwalifikuje nas do dalszych rozgrywek.

Przeniesienie gry na gejmbojowy wyświetlacz nie zaszkodziło jej ani trochę. Dalej ten sam klimat i te same opcje. Można pojeździć sobie na czas, połączyć konsolki kabelkiem i zagrać z kolegą, są też mistrzostwa, turniej, słowem wszystko to, co na dużych sprzętach. Wynika z tego jasno, że z GB można robić wszystko, nawet w autobusie ścigać się po stole. To jest niewątpliwa zaleta tej maszynki, a że obraz czarno-biały... Cóż, coś za coś. W tym wypadku chodzi bardziej o przeżycia duchowe niż estetyczne. Ale, ale, z tą estetyką nie jest wcale tak najgorzej. Powiedziałbym nawet, że z pierwotnej wersji graficznej wyciągnięto to, co najlepsze. Tak czy siak „MM2" są na pewno mocną stroną konsolki kieszonkowej i podobnie jak Mario Bros godne polecenia.

TYTUS

Kociaki kontratakują

Tej gry chyba nie trzeba przedstawiać. Rok temu narobiła sporo zamieszania. I nic dziwnego. Była to pierwsza tych rozmiarów produkcja. Jej stworzenie oraz reklama pochłonęły kilka milionów dolarów. Także ilość przeznaczonego na nią nośnika (4 płytki CD-ROM) wywoływały małą sensację (choć trzeba przyznać, że równie obszerny był wydany wcześniej „Under A Killing Moon"). No i oczywiście aktorzy. W pamięci został zwłaszcza Mark Hamill praktycznie nie widziany od czasów „Gwiezdnych Wojen". Tak, to naprawdę było wydarzenie. Wtedy także na rynek trafiła PlayStation. Nic więc dziwnego, że nie minęło wiele czasu i doczekaliśmy się edycji „WC3" na tę platformę.

Najpierw kilka słów przypomnienia fabuły. Jak wskazuje numerek przy nazwie jest to już trzecia (a w międzyczasie powstała czwarta) część sagi opowiadającej o zmaganiach ludzkiej Konfederacji z Imperium Kilrathi – Iwopodobnych istot popularnie zwanych „kociakami". Głównym bohaterem jest zasłużony dla Konfederacji pułkownik Blair (Mark Hamill), w tej części przeniesiony przeniesiony służbowo na statek Victory. Resztę wprowadzenia obejrzeć możecie sobie sami. Gra ta należy do gatunku tzw. „interactive movie". Oznacza to (gdyby ktoś jeszcze nie wiedział), że akcja w znakomitej większości toczy się bez mieszania się gracza, a tylko raz na kilka-kilkanaście minut gry zostaje otwarta przed nim furtka wyboru jednej z dwóch zaproponowanych akcji. Przez resztę czasu możemy sobie pooglądać film. Trzeba

Szok? Niewielki.

W niedalekiej przyszłości na Ziemi zapanuje chaos. Jedynym naprawdę liczącym się elementem w światowych rozgrywkach będzie siła. Większość ludności Ziemi na skutek eskalacji działań wojennych żyć będzie na granicy nędzy. Życie ludzkie zdecydowanie straci na wartości. W cenie natomiast będą wszelkiego rodzaju najemnicy, szybko i sprawnie wykonujący zlecone im zadania. I tak oto w USA zbierze się grupka fachowców dysponujących pokaźną wiedzą wojenną, całą masą pomysłów na wydanie zarobionej forsy oraz, oczywiście, profesjonalnym narzędziem pracy – supernowoczesnym czołgiem M13 Predator.

Gra ta, w wersji na peceta, była opisywana w poprzednim numerze „Top Secret". A oto krótka recenzja jej wersji na naszą ulubioną konsolę.

Dla ludzi, którym nie chce się sięgać po zeszłomiesięczny numer

RoadRash

Jestem pewien, że o tej grze już słyszeliście. Po raz pierwszy na ekranach komputerów pojawiła się chyba pod koniec lat osiemdziesiątych i, muszę przyznać, nie wywołała u mnie zbytniego entuzjazmu – ot, taki sobie wyścig motocyklowy z „efektami specjalnymi". Z tego też powodu jej wersję na PSX powitałem z pewną rezerwą. I po raz kolejny udowodniłem sobie, że człowiek jest omylny. I to bardzo.

Zrecenzować ją można dość lakonicznie: totalny odjazd. Z pierwowzorem łączy ją tylko fabuła. Jeżeli więc „Road Rash" kojarzy się wam tylko z czymś widzianym niegdyś na ekranie Amigi, to jak najszybciej o tym zapomnijcie.

Pomysł jest banalnie prosty. W różnych częściach USA organizowane są szalone wyścigi motocyklowe. Oczywiście nielegalne. Zawodnicy ścigają się na zwykłych szosach i ulicach miast. I to podczas normalnego ruchu drogowego. Cel jest jeden – jak najszybciej przebyć odległość dzielącą start od mety. W dowolny sposób. Za wygranie wyścigu otrzymuje się odpowiednią gratyfikację w twardej walucie. Po nabiciu konta można kupić lepszy motor. I tak dalej. Oczywiście istotną przeszkodę stanowią współuczestnicy wyścigu. Zdecydowanie obce są im wszelkie reguły fair play. Podstawowym wyposażeniem rajdowców (oprócz motocykla i kombinezonu) są różnej maści narzędzia służące do pohamowania zapędów przeciwników – łańcuchy, pałki, kastety i inne dobrodziejstwa. Wystarczy kilka ciosów i już przesuwamy się o jedno miejsce w wyścigu do przodu.

No dobrze, ale przecież nie jest to w gruncie rzeczy mordobicie. Jak więc się jeździ? Niesamowicie. Nie muszę chyba tu wspominać o cudownej płynności pracy PSX? To chyba oczywiste – grafika o jakości Pentiuma ze sporą pamięcią, fotograficznie wręcz wiernie odtworzone otoczenie – to norma. Istot-

Alien Trilogy

Obcego chyba nie muszę nikomu przedstawiać. To sympatyczne stworzonko autorstwa Herr Gigera zawładnęło umysłami setek tysięcy ludzi na całym świecie. Filmowa seria ma całe rzesze fanów. O przeciwnikach nie słyszałem (ach ten zanik słuchu...). Nic więc dziwnego, że do trylogii (jak na razie) filmowej dołączyła gra nosząca taki właśnie dumny tytuł – „Alien Trilogy".

Na początku wyjaśnić trzeba pewną nieścisłość. Chodzi mi mianowicie o tytuł gry. O żadnej trylogii absolutnie nie ma tu mowy. Od razu zapowiadam, że nie uświadczy się tu ani kawałka transportowca Nostromo, ani też kazamatów karnej kolonii – huty ołowiu. Zdecydowania lepiej byłoby więc grę zatytułować „Aliens". Ale to już zapewne, zdaniem wydawców, byłoby zbyt mało atrakcyjne.

Do rzeczy więc. Bohaterką gry jest, jakże by inaczej, porucznik Ripley rzucona samotnie przeciwko całym sforom rozpruwaczy klatek piersiowych. Aby graczowi zbytnio się nie nudziło, do filmowych trzech stadiów rozwoju Obcego (larwa, dorosły, królowa) dorzucono trzy następne (wężowate „coś" i dwa stadia Obcego-wojownika). Konserwatystów może to nieco razić. Poza tym walczyć przyjdzie też z ludźmi – zainfekowanymi przez Obcych mieszkańcami stacji, żołnierzami i cyborgami. Co prawda po zainfekowaniu ofiara ginęła w męczarniach, a nie przechodziła na stronę pasożyta, ale niech już będzie.

Od tej gry oczekiwałem dwóch rzeczy – mrocznej atmosfery i całych mas potworów do rozwałki. Moje oczekiwania zostały aż nadto zaspokojone. Atmosfera jest mroczna. Czasami aż za bardzo – ekran przez 90% gry pozostaje wyjątkowo ciemny, czasami trzeba się wręcz przemieszczać po omacku. I o to chodziło! Jak wymarła stacja, to wymarła. Tu mogą się palić tylko światła awaryjne, inne trzeba samemu włączyć.

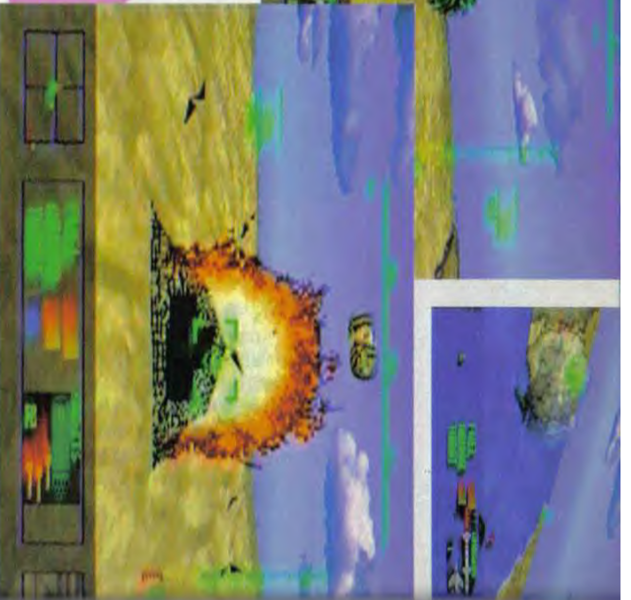
Do tego dochodzi atmosfera stałego zagrożenia. Detektor ruchu iry-

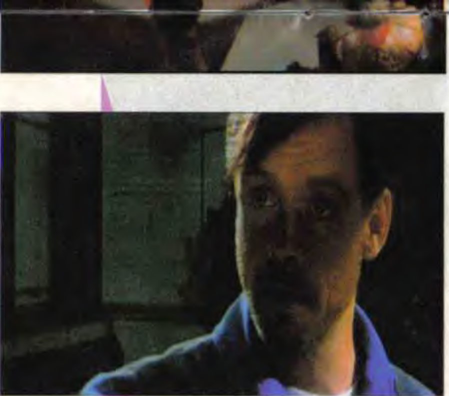
Agile Warrior F111X

Terroryzm panoszy się na świecie. Siły zbrojne ONZ wraz ze swym najwierniejszym sprzymierzeńcem, armią USA, nie ustają w wysiłkach zmierzających do wyeliminowania z powierzchni naszej planety wszelkiej maści zwyrodnialców zagrażających światowemu pokojowi. W tym słusznym dziele wspierają ich sztaby naukowców produkujących coraz to bardziej wyrafinowane śmiercionośne zabawki. Najnowszy wynalazek to supersamolot wielozadaniowy F111X. Ty zostałeś wybrany, by usiąść za jego sterami.

„Agile Warrior" jest grą zdecydowanie zręcznościową. Niektórych może co prawda zmylić w pierwszej chwili widok z kokpitu, ale po chwili sprawa jest jasna – po pierwsze w kabinie brak jest jakichkolwiek wyrafinowanych elektronicznych gadżetów, po drugie samolotem nie można wykonać prawie żadnej przyzwoitej ewolucji, po trzecie podczas gry można zbierać







przyznać, że wygląda to o wiele lepiej niż na pececie – filmy odtwarzane są płynnie, praktycznie bez żadnych zacięć, również rozdzielczość nie pozostawia nic do życzenia.

Można także, co stanowiło podstawę poprzednich „Wing Commanderów", trochę sobie polatać i zaliczać kolejne zestrzelenia kociaków. Misji jest cała masa, znaleźć w nich można co tylko dusza zapragnie – od lotów zwiadowczych po rozpaczliwą obronę swojej bazy. Możliwe jest dostosowanie poziomu trudności gry do swych umiejętności. I całe szczęście, bo w pierwszym momencie kierowanie kosmicznym myśliwcem może wydać się dość trudne. A z całą pewnością odmienne od tego, do czego przyzwyczaiły nas „naziemne" strzelaniny. Można nawet, jeżeli ktoś nie lubi grać fair, uczynić swój statek niezniszczalnym. Przed obejrzeniem wersji na PSX interesowało mnie zwłaszcza, jak poradzono sobie z umieszczeniem na joypadzie wszystkich opcji sterowania statkiem (a trzeba przyznać, że jest tego sporo). Na szczęście uczyniono to w dość przejrzysty sposób, ale i tak nieco czasu zabierze opanowanie wszystkich dostępnych układów przycisków.

Na zakończenie pozwolę sobie na małą refleksję. Do kogo właściwie skierowany jest ten tekst? Bo przecież nie do graczy-zapaleńców – oni i tak kupią tę grę. Więc chyba do młodych szczęśliwych posiadaczy PlayStation. A więc moi drodzy – jeśli szukacie pasjonującej rozrywki na długie godziny, to właśnie ją znaleźliście.

LUX



pisma – w grze wcielasz się w członka wspomnianej drużyny najemników. Twoja praca polega, jak to zwykle u płatnego żołnierza bywa, na wykonywaniu rozmaitych zadań bojowych na zamówienie. Za zarobione w ten sposób pieniądze Twoja grupa może zakupić nowsze wyposażenie do swojego ulubionego (i jedynego) czołgu i oczekiwać w związku z tym lepszych ofert pracy. I tak w kółko.

PlayStation przyzwyczaiła nas do oczekiwania fajerwerków ze strony każdej gry pojawiającej się na rynku. Niestety, czasami nadzieje te nie są spełnione.

Atmosfera gry może niektórym ludziom odpowiadać. Jest ona zdecydowanie anarchistyczna, destrukcyjna, bojowo-rozrywkowa. Oglądaliście film „Tank Girl"? No to wiecie o co mi chodzi. W filmowych wstawkach graffiti może to i wygląda nieźle, jednak podczas gry ciągłe wysłuchiwanie bojowych okrzyków w stylu „That's the way we doin', man" po pewnym czasie zaczyna nieco nużyć. W ogóle cała gra jest mało urozmaicona. Może nie od strony fabularnej – ilość i różnorodność wykonywanych misji stoją na przyzwoitym poziomie. Jednak grę rozkłada oprawa graficzna. Wystarczy porównać screeny z peceta z widocznymi obok (to fakt, są one nienajlepszej jakości...), aby zauważyć różnicę. To znaczy właściwie brak różnic. A nie od dzisiaj wiadomo, że prosta konwersja z jednej platformy sprzętowej na drugą potrafi rozłożyć każdą grę. To, co na pececie mogło wyglądać całkiem nieźle, tutaj jest tylko bladym cieniem prawdziwych możliwości tej konsoli. W dodatku porządnej muzyki, odtwarzanej przed rozpoczęciem misji, w czasie walki wcale jakoś nie słychać. A szkoda, bo ścieżka dźwiękowa jest jedną z mocniejszych stron tej gry.

Niestety, autorzy nie wysilili się. Gry na tym poziomie obecne były na rynku już dobry kawał czasu temu. Dziś po prostu szkoda na nie pieniędzy.

LUX



niejsze jest natomiast wrażenie dynamiki. Zwala ono z nóg zwłaszcza podczas przejazdów przez miasto. Najpierw zbliżamy się do miasta – wyrasta przed nami ściana budynków. Chwilę później znajdujemy się na ulicy. Tutaj wrażenia są najmocniejsze. Można jechać ulicą dwukierunkową, jednokierunkową, pod prąd, po krawężnikach, lawirować pomiędzy drzewami na chodniku, zaczepiać przechodniów (chociaż zwykle to nie my ich zaczepiamy, a koła naszego motoru), zderzać się z budynkami przy prędkości 200 km/h. Wrażenie jest naprawdę niesamowite.

Dysponując mocą obliczeniową PSX autorzy mogli pokusić się o dodanie kilku urozmaiceń, takich jak np. wspomniani piesi czy też duże stłuczki (czasem bierze w nich udział po kilka samochodów i motocykli), jazdę po poboczu czy też nieszczęśliwy upadek do oceanu po przeskoczeniu przez barierkę autostrady. Do tego dochodzi kilkanaście minut filmów odtwarzanych między etapami i odlotowa muzyka (w wykonaniu takich zespołów jak Soundgarden czy Therapy).

Naprawdę szczerze i z całego serca polecam.

LUX







tująco pika, czasami zresztą nie zdąży zarejestrować przeciwnika przed jego atakiem – suuuper! Poziom adrenaliny w żyłach szaleje. Obcy zresztą też nie są w ciemię bici (może nie mają ciemienia?), zwłaszcza pająkowate larwy – wypełzają z przewodów wentylacyjnych, atakują od tyłu i natychmiast uciekają. Czasami nawet nie zauważysz, co Cię zabiło. Oczywiście obowiązkowo potrafią przysysać się do twarzy. Na szczęście nie kończy się to przeniknięciem stworzenia do środka ciała – kilka serii z karabinu jest w stanie go utemperować.

Do tego dochodzi cała masa tajnych przejść, ciemnych korytarzy, fałszywych ścian itp. Gra posiada jednak jedną zasadniczą wadę – jej trzydzieści pięć poziomów jest w stanie przejść bez nieśmiertelności chyba tylko człowiek z mózgiem na stałe połączonym z konsolą. Ja wymiękłem gdzieś w połowie. Mimo to polecam (zwłaszcza fanom ogolonej Sigourney Weaver).

LUX





zasobniki z amunicją. Miłośnicy superrealistycznych symulatorów nie mają więc tu czego szukać. Grać można w pojedynkę lub też z drugim pilotem – zajmuje się on wtedy namierzaniem i niszczeniem celów.

Akcja gry toczy się w czterech miejscach na Ziemi. Nieco zaskakuje ich dobór – o ile Bliski Wschód jest stałym punktem wszystkich gier wojennych, o tyle np. rzadziej pojawia się tam półwysep Kamczatka, a jeszcze nigdy chyba nie widziałem gry toczącej się w Gujanie Francuskiej. Zwłaszcza ta misja, ze względu na swoistą egzotykę, zasługuje na szczególną uwagę.

Nie dość, że toczy się w tym dziwnym miejscu, to jeszcze głównym zadaniem, jakie gracz ma w niej do wykonania jest zniszczenie... rakiety kosmicznej. Oczywiście chodzi o francuską Ariane (która w tym przypadku miała wynieść na orbitę jakiego straszliwego terrorystycznego satelitę). Niestety, w odprawie przed misją nie jest wyraźnie powiedziane co się stało – czy to Francja wystąpiła przeciwko całej reszcie świata? Wskazuje na to np. rzucenie przeciwko Tobie francuskich myśliwców Mirage.

Grafika. Oczywiście superpłynna, kolorowa itp. Ale jednak czegoś jej brakuje. Chwilami (zwłaszcza podczas lotu nad morzem) odnosi się wrażenie, że samolot znajduje się nad wąskim fragmentem terenu wyciętym z mapy; tak jakby horyzont znajdował się w odległości kilkuset metrów. Poza tym moje (nader skromne zresztą) wiadomości na temat Gujany Francuskiej nakazują sądzić, że kraj ten pokryty jest dżunglą (a przynajmniej gęstym lasem). Widoczne natomiast w grze rachityczne drzewka przywodzą na myśl afrykańską sawannę.

W sumie nie jest to żadna gra-marzenie. Oczywiście jest wykonana jak najbardziej poprawnie i zapewnia sporo dobrej zabawy, trudno jednak nazwać ją rewelacyjną.

LuX



BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

Przyszłość widziana po raz kolejny w ciemnych barwach. Skorumpowany świat żyje tylko z przestępstw i nielegalnych turniejów. Jednym z nich jest Toshinden. Podziemie zaprosiło najlepszych wojowników na arenę. Zgłosiło się ośmiu. Trzej pozostali to przedstawiciele organizatorów...

Z powodu niewielkiej, choć rosnącej lawinowo ilości dobrych naparzanek trójwymiarowych „Toshinden" znajduje się w trójce najlepszych i najbardziej znanych gier z tej rodziny. I nie bez kozery. Walki przebiegają bardzo realistycznie, obiekty sprawiają wrażenie żywych postaci, muzyka charakterystyczna, ale nie uciążliwa. Tak więc najważniejsze cechy ma, a i pozostałe elementy trzymają klasę. Każdy z zawodników ma dostępnych kilka specjalnych ciosów poza ośmioma podstawowymi. Nie dość tego. Możemy zmieniać widoki kamery, odruch obronny, długość paska siły, liczba walk itp. Samych potyczek mamy cztery rodzaje – może to być turniej poprzedzany nierzadko sensownymi rozmowami pomiędzy walczącymi i ustaloną kolejnością występowania zawodników; tryb na jednego gracza z losowaną kolejnością zawodników; walka na dwóch graczy; poznawanie ciosów na komputerowym „worku treningowym".

Techniki walki są różne w każdej nawalance. Ja stosuję w Toshindenie prostą i niezawodną – przynajmniej do poziomu „normal". Wystarczy wykonywać uniki – tzw. skoki w bok w momencie kiedy przeciwnik wyprowadza cios i skontrować z boku lub jeszcze lepiej zza pleców nieszczęśnika. Mam na myśli oczywiście Eiji, z jego morderczym mieczem, ewentualnie Kayina. Są to postaci analogiczne do „streetfighterowego" Kena i Ryu.

Muszę z przykrością zaznaczyć, że najpierw widziałem tę grę na PLAYSTATION. Powiem więcej – spędziłem przy niej kilka szalonych nocy i dlatego nie mogę się oprzeć przed porównaniami. Niestety SATURN, a ściślej ekipa konwertująca wypadła blado. Dla nieuważnego gracza wszystko niby jest na swoim miejscu – muzyka ta sama, postaci te same, tła te same... A jednak: wszystko jest nieco wolniejsze od pierwowzoru, tła są o wiele słabsze, postaci uboższe w szczegóły, często rzuca się w oczy „pikseloza", a klawisze reagują zbyt powolnie.

Zalety też są, chociażby muzyka pozostała w niezmienionej postaci, co się chwali. Poza tym na Saturnie bardzo prosto uzyskać ciosy specjalne – zwyczajnie podporządkowuje się dany klawisz, po którego wciśnięciu wykonujemy odpowiednie ewolucje.

Jednak dla tych, którzy mieli sposobność zagrania na Playstation w ten hit, „Toshinden" Segi pozostanie wciąż robotą spartoloną. Dlatego (jak podał Adrian Chmielarz w audycji „60 bajtów") powstaje już nowa wersja, tym razem tworzona przez niezależną grupę i ma być poprawiona.

Nie wiadomo, czy w geście autoironii, czy dla czystej zabawy, programiści dołączyli do wersji na Saturna zabawny cheat – należy nacisnąć przy ekranie tytułowym dwa szare klawisze i trzymając je wybrać tryb gry. Do walki przystąpią karykatury postaci...

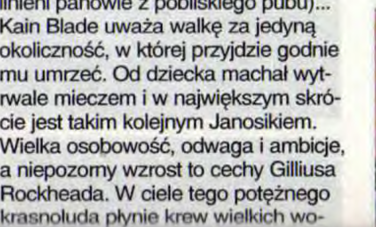
kruk



POWER RANGERS

Nasi piękni bohaterowie ze szkła i ze stali, ustawieni jak Marks, Engels, Lenin i Stalin, Marusia i Szarik, zmieniający kolor włosów pod wodą, z przyczepą kempingową, „ful many bek głarantid", zdalnie sterowani na raty i z dostawą do domu uderzyli z rok temu nawet na nasze polskie kina. Nie jestem na tyle pier...wszorzędnym fanem tak awangardowego kina SF, żeby być na tym filmie, ale wiem, że cieszył się niezłym uznaniem wśród radykalnych odbiorców fantastyki, podobnie jak „Surfing Ninjas" (choć trochę odbiegający od nurtu SF).

Cały galimatias polega na tym, że szóstka nastolatków zostaje wybrana na obrońców Ziemi przez istotę zwaną Zord. Zło się szerzy tu i ówdzie i nieprzeciętne dzieciaki będą z nim walczyć. To niby kolejna, lecz ładnie zrobiona gra i, co warte odnotowania, bez przejaskrawionej brutalizacji w przekazie dnia powszedniego futurystycznego świata wstrząsanego konfliktami o charakterze globalnym, co wryje się głęboko w moją pamięć i wpisze w karty historii jako niepodważalny kamień milowy odmierzający czas między tym, co było, a co będzie w coraz to bardziej pełnych znieczulicy grach noszących pod płaszczykiem rozrywki swą prawdziwą nazwę – NIENAWIŚĆ. To był oczywiście żarcik słowny, natomiast miał on mnóstwo sensu i żeby nie być gołosłownym, powiem tylko, że w „Power Rangers" nie ma krwi, bohaterowie nie mszczą się bez sensu, nie uciekają z domu. Nawet kiedy Ziemi grozi niebezpieczeństwo, czasami wystawiają do misji zmienników, jeśli mają zajęcia w szkole albo sympozjum. Tak, sympozjum – są ambitnymi młodzieńcami, którzy wymieniają doświadczenia z kolegami z zagranicy. Co do walki, to też jest ona uzasadniona dobrem ogółu, a nie partykularnym interesem. Uważam, że



GOLDEN AXE – DUEL

Chyba nie ma już prawdziwych graczy, którzy do dzisiaj nie przemierzali niedostępnych krain w legendarnej epopei fantasy „GOLDEN AXE". Jeszcze można napotkać się na nią w salonach gier. Ciągle śni mi się ta czaszka z menu...

Aż tu nagle nadeszła nowa wersja tej klasycznej gry. Tyle, że zmieniono nieco formułę walki. Jak sama nazwa wskazuje, walczyć będziemy na ubitej ziemi, przy użyciu rapiera, z udziałem lekarza i dwóch sekundantów, do pierwszej krwi, Ty po południowej stronie... zaraz, chyba aż tyle w tytule nie było. W każdym razie jeden za jednego, jeden za wszystkich! I bez scrollowania. Zmagania przebiegać będą na ograniczonym kawałku ziemi. Niestety, wygrane na wyjeździe nie są liczone dodatkowo. A potyczki dotyczą oczywiście Złotego Topora, przypominającego fakturą statuetkę Fryderyka z pierwszej edycji tego konkursu.

Sami wojownicy to oczywiście najlepsi z najlepszych, wybrani podczas castingu. Każdy z nich miał alternatywny sposób na okazanie emocji wdowy oraz przygotowany układ choreograficzny powiązany z odejściem na emeryturę przyjaciela spod Monte Cassino. Poczynając od pani Milany Flare (naturalnie była wtedy sanitariuszką), której babcia nie szczędziła sił w pokonaniu Death Addera w pierwszej części „Golden Axe" opiszmy pokrótce całą ekipę (bez oświetleniowców i charakteryzatora). Ta piękna kobieta to nikt inny jak księżniczka królestwa Winwood. Mimo, że jest młoda, opanowała żywioł powietrza jak mało kto (he, he – zarechotali zaślinieni panowie z pobliskiego pubu)... Kain Blade uważa walkę za jedyną okoliczność, w której przyjdzie godnie mu umrzeć. Od dziecka machał wytrwale mieczem i w największym skrócie jest takim kolejnym Janosikiem. Wielka osobowość, odwaga i ambicje, a niepozorny wzrost to cechy Gilliusa Rockheada. W ciele tego potężnego krasnoluda płynie krew wielkich wo-

CLOCKWORK KNIGHT

Gdy miałem kilka lat, pięć, może sześć byłem u mojego dziadka na wakacjach w jego chacie. Pamiętam, że dziadek siadywał każdego wieczora przy kominku i czytał książki. Wcale nie wsadzał mnie na kolana, żeby opowiadać bajki. Zawsze mówił, że lepiej żebym sam szukał książek i czytał je. Z początku to mnie irytowało, ale czułem, że dziadek wie co mówi. Więc, kiedy on zagłębiał się w swoją lekturę, ja wbiegałem na strych. To było prawdziwe królestwo książek. Z czasem pochłaniałem książki jak landrynki, ale poza tym, że nauczyłem się bezbłędnie czytać, czegoś mi brakowało. I pewnego dnia wpadła mi w ręce niezwykła księga. Na skórzanej okładce widniał wizerunek kółka zębatego. W środku zaś, ku mojemu zdziwieniu wszystkie kartki były czyste. Miałem już wkładać księgę z powrotem na półkę, gdy wiatr wpadł przez lufcik i otworzył ją na pierwszej stronie. Musiałem jej wcześniej nie przeglądać. Do dziś pamiętam te, wyblakłe już trochę słowa anonimowego autora:

„Gdy północ wybija na mosiężnym zegarze
Posłuszny mechanizm rozwiera jego wrótka
W nich pojawia się niczym kukułka drobniutka
W balową suknię wdziana księżniczka wprost z marzeń

Śpiewem zdziera zły urok rzucon na krainę
Zwaną Igraszlandia; tchnie życie w zabawki
Ale o brzasku sen każe im iść do szafki
Pomnij zwiewną niewiastę, Chelsea jej imię"

A wszystko powróciło do mnie jak żywe, kiedy zobaczyłem „CLOCKWORK KNIGHT". Ta sama historia, jak żywa, bajkowe kolory... A może mi się to wszystko śniło? W każdym razie zatraciłem się bez reszty w tej świetnej grze. Zauroczyła mnie fabuła, postaci, pokoje, nastrój i muzyka. Nie przepadałem nigdy za platformówkami. Ale to jest wyjątek. Z pozoru wszystko jako żywo przypomina „Toy Story", ale po długiej zabawie podobieństwa zacierają się coraz bardziej. Tutaj zabawki są zabawkami – co prawda mówią, śpiewają, poruszają się samodzielnie, ale tylko po zdjęciu z ich czaru. Są tradycyjnymi marionetkami – nie ma tu miejsca na lalki Barbie i kosmicznych komandosów. Za to są metalowe rycerzyki, piłeczki, koniki na biegunach, pluszowe misie. Oczywiście w „Toy Story" też były, ale w zupełnie innych proporcjach.

Cała intryga w „CLOCKWORK..." polega na tym, że księżniczka Chelsea została porwana. Ty, złoty rycerz, idziesz jej na ratunek z kluczykiem do zegara w dłoni. Oczywiście zadanie Twoje przekracza możliwości zwykłego bosaka (z bierek), czy kapsla. A do przemierzenia szmat drogi naszpikowanej niebezpieczeństwami, pułap-

MEGA DRIVE

World Championship soccer 2

Jak długo będzie istniał świat, tak długo będą produkowane przeróżnej rasy i maści soccery. Tym razem mamy do czynienia z mistrzostwami



świata w tym zacnym sporcie. Na Sedze pojawiło się ich trochę i, podobnie zresztą jak na innych sprzętach, we wszystkich chodzi o to samo. Pograłem już sobie trochę i muszę stwierdzić, że ta piłka plasuje się gdzieś pośrodku ogólnej jakościowo-grywalnej stawki soccerowej. Ma to co najważniejsze, czyli ustawienia dotyczące strategii meczu, wybór zawodników itp., itd. Znaleźć można też sporo różnych opcji przewijających się od czasu do czasu w innych gierkach tego typu. Ot chociażby takia powtórka, czy wybór mistrzostw – '86, '90, '94. Ustawienia grup, kto z kim, tabele, punkty – tu jest dużo możliwości. Poza tym pograć mogą sobie cztery osoby.

Ogólnie to gra jest dobra, graficznie – całkiem, całkiem. Nic tylko grać, szczególnie jak się wywczasy (niestety) skończą i rozpoczną się męki szkolne. Czego zresztą nikomu nie życzę (zwłaszcza tych drugich).

TYTUS

WARLOCK

Ech, od czego by tu zacząć. Od początku? A może od końca? Taki właśnie jest kłopot z grami, które w zasadzie już były, tylko w trochę zmienionej formie. Bynajmniej nie jest to krytyka samej gry, tylko ogólne stwierdzenie dotyczące całokształtu poczynań producentów. A teraz – do dzieła!

Przy pomocy różnych czarów marów (bla bla bla) zamieniamy się w czarodzieja, tudzież (jak kto woli) – w czarnoksiężnika. Tak więc ten czarny księżnik ma za zadanie zlikwidować panoszące się zło na Ziemi, które przejawia się w postaci przeróżnej – przeważnie pokręconych zombie, wielkich pająków lub czegoś w tym rodzaju.

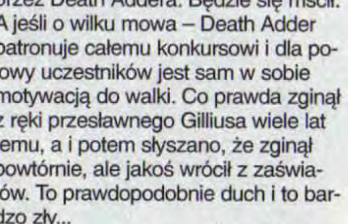


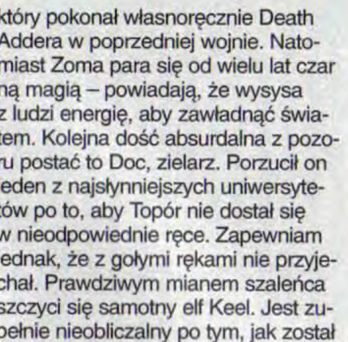
I jak to bywa w grach zwanych platformowymi, zajmujemy się przede wszystkim zabijactwem, a przy okazji zbieractwem przedmiotów dziwnych. Przedmioty owe służą do celów magicznych, a ja na tym się nie znam i znać się nie chcę. No i łazi się tak po krainie bardzo nieciekawej, a od czasu do czasu pofruwa się też trochę, byle nie za długo, bo można spaść. A w zasadzie to już wszystko.

Powiem, co powiem – gra jest dobra, ale tylko w swojej klasie platformowo-przygodowo-czarodziejskich produkcji, których przez ostatnie sześć/osiem lat zrobiło się dużo. Przyzwoita graficznie i dźwiękowo, nic jej nie brakuje. Można pograć, przejść ją całą, powiem więcej – może wciągnąć, ale raczej nie będzie się do niej wracać. Dobranoc.

TYTUS

Gry „Warlock" i „World Championsh Soccer 2" na Segę MD dostaliśmy od sklepu COMAT, 00-024 Warszawa Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12 (przejście podziemne k. Dworca Centralnego), tel.(022)630 29 73





w atrakcyjny sposób pokazano tu wzorce zachowań dla potencjalnych odbiorców i nadrzędne motywy postępowań. Gra przyswaja nastolatkom prawdy życiowe, wpojone w odpowiedni do wieku sposób. Propaguje przyjaźń, prawdę i dobro. Odrzuca wsteczne slogany głoszące relatywizm i gnozę. Natomiast jeśli chodzi o przyziemne sprawy jak grafika i muzyka to jest gorzej – w tle nie usłyszałem ani przez chwilę chórów gregoriańskich, a kolory i animacja pozostawiają wiele do życzenia. Co prawda dzieci ubrane są w neutralne seksualnie (chociaż czerwony Rangers to lekkie nadużycie ze strony autorów) wdzianka, ale poruszają się niezdarnie. Ciosów jest kilka, do tego super cios, odmienny u każdego ze śmiałków. Ponadto Rangersi tak jak w filmie, czy komiksie mogą wezwać gigantyczne roboty, aby wspomogły ich w najbardziej karkołomnych zadaniach.

Typowy produkt dla fanów stworzono nienajlepiej, mimo patronatu zarówno wydawcy komiksu jak i producenta filmu. Wiele tu niedociągnięć i wad, ale mi grało się wyśmienicie. Kiedy wpadnie się w sam środek walki i nie ma odwrotu, wtedy zaczyna się zabawa. I nie liczy się już liczba kolorów, odgłosy i animacja. Jeden malowniczy cios daje więcej satysfakcji niż cztery godziny filmu i stosy zdjęć. Ale zaznaczam, że są lepsze gry z tego gatunku.

kruk

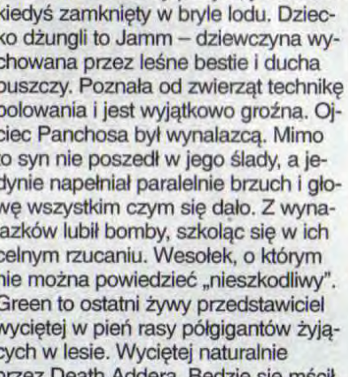
który pokonał własnoręcznie Death Addera w poprzedniej wojnie. Natomiast Zoma para się od wielu lat czarną magią – powiadają, że wysysa z ludzi energię, aby zawładnąć światem. Kolejna dość absurdalna z pozoru postać to Doc, zielarz. Porzucił on jeden z najsłynniejszych uniwersytetów po to, aby Topór nie dostał się w nieodpowiednie ręce. Zapewniam jednak, że z gołymi rękami nie przyjechał. Prawdziwym mianem szaleńca szczyci się samotny elf Keel. Jest zupełnie nieobliczalny po tym, jak został kiedyś zamknięty w bryle lodu. Dziecko dżungli to Jamm – dziewczyna wychowana przez leśne bestie i ducha puszczy. Poznała od zwierząt technikę polowania i jest wyjątkowo groźna. Ojciec Panchosa był wynalazcą. Mimo to syn nie poszedł w jego ślady, a jedynie napełniał paralelnie brzuch i głowę wszystkim czym się dało. Z wynalazków lubił bomby, szkoląc się w ich celnym rzucaniu. Wesołek, o którym nie można powiedzieć „nieszkodliwy". Green to ostatni żywy przedstawiciel wyciętej w pień rasy półgigantów żyjących w lesie. Wyciętej naturalnie przez Death Addera. Będzie się mścił. A jeśli o wilku mowa – Death Adder patronuje całemu konkursowi i dla połowy uczestników jest sam w sobie motywacją do walki. Co prawda zginął z ręki przesławnego Gilliusa wiele lat temu, a i potem słyszano, że zginął powtórnie, ale jakoś wrócił z zaświatów. To prawdopodobnie duch i to bardzo zły...

Walka wygląda zupełnie tak samo jak we wszystkich dwuwymiarowych nawalankach. Dużo magii, ciosów mało i do tego trudne do wykonania. Nowością są mikstury zostawiane przez małe elfy plączące się pod nogami w czasie gry. Jeden rodzaj eliksiru pozwala na regenerację sił, a drugi na wzmożenie siły zadawanych ciosów oraz super ataki. Co najważniejsze – zachowano klimat pierwszej części – nie tylko pamiętano o elfach z worami pełnymi mikstur, o dwunożnych wierzchowcach, ale nawet o charakterystycznej kolorystyce. Czyste fantasy, tym razem widziane z bliska.

kruk

kami i oczywiście otumanionymi zabawkami. Kidnaperzy rzucili na nie urok, a one zahipnotyzowane będą Ci przeszkadzać w dojściu do celu. Takiej różnorodności scenerii, pojazdów i zabawek nie powstydziłby się Jim Henson. Bo na drodze czekają nie tylko klocki, domki, samolociki, budziki, misie, pajace, kredki, kurczaczki, baloniki, clowni, ale i samochody, kręgle, żabki, węże, roboty, helikoptery i cała masa innych! Do poruszania się poza własnymi nogami służyć będą kolejki elektryczne, windy, dźwigi i trampoliny. W każdym z czterech poziomów jest kilka etapów, tak więc zabawy starczy a co najmniej na kilka dni. A po rozprawieniu się z łapczywym telewizorem możemy biec po drugą część, którą już niedługo opiszemy...

kruk



Lista przebojów

Wielki Odkrywca

Pewnego popołudnia Wielki Odkrywca postanowił wybrać się w kolejną Wielką Wyprawę. Chciał być do tej podróży dobrze przygotowany, więc zaczął zastanawiać się, co powinien ze sobą zabrać.

Pierwsze, co mu przyszło do głowy to to, że trzeba wziąć ze sobą oko. Wyjął więc jedno ze swojego podręcznego zbioru oczu podróżnych i wsadził do torby. Po dalszym namyśle, doszedł do wniosku, że przyda mu się jakaś noga. Jakoże był bardzo doświadczonym Wielkim Odkrywcą wiedział, że podczas wędrówki pomocna mu będzie także jeszcze jedna, druga noga. Wyjął więc je obie z podręcznego zbioru nóg podróżnych i zarzucił na plecy. Z badań przeprowadzonych w poprzednich Wielkich Wyprawach wiedział, że czasami może przydać się język lub nawet ich parę. Postanowił więc zabrać tym razem ich o kilka więcej niż poprzednio. Wyjął więc dziesięć języków, w tym dwa zapasowe, ze swojego podręcznego zbioru języków podróżnych i położył koło oka.

Jednak Wielki Odkrywca wiedział, że nic z tego, co do tej pory postanowił zabrać ze sobą, nie jest tak ważne, jak Serce. Ono to dostrzeże to, czego oczy nie zauważą. Ono to pokieruje tam, gdzie nogi nie będą mogły. Ono to wypowie to, czego sto języków nie zdoła. Sięgnął więc do swojego podręcznego zbioru Serc, ale nie znalazł tam ani jednego. I zapłakał nad własnym losem.

PS. Lista ze świata jest (c) by World Charts, http://www.xs4all.nl/~jojo.

HITY świat

Top 30 na PC

1. Civilization 2	11. Descent	21. SimCity 2000
2. Duke Nukem 3D	12. Master of Magic	22. Fifa Soccer 96
3. Warcraft 2	13. Dark Forces	23. The Settlers 2
4. Command & Conquer	14. Gabriel Knight 2	24. Wing Commander 3
5. Galactic Civ. 2	15. Need for Speed	25. Avarice Preview
6. Descent 2	16. Steel Panthers	26. NHL Hockey '96
7. MechWarrior 2	17. Master of Orion	27. X-COM 2
8. Wing Commander 4	18. Stars! 2.0/2.5	28. Civilization
9. Doom 2	19. Worms	29. Fantasy General
10. Heroes of M&M	20. Panzer General	30. Crusader: No Remorse

Top 30 na konsole

1. Resident Evil	11. Descent	21. Battle A. Toshinden 2
2. Tekken 2	12. Guardian Heroes	22. Destruction Derby
3. Virtua Fighter 2	13. Tekken	23. Lemmings 3D
4. Wipeout	14. NBA Live '96	24. Magic Knight R.
5. Panzer Dragoon 2	15. Mortal Kombat 3	25. Virtua Cop
6. Need for Speed	16. Street Fighter Alpha	26. Alien Trilogy
7. PO'ed	17. Doom	27. Shining Wisdom
8. Sega Rally Championship	18. NBA Shoot-Out	28. King's Field
9. Nightwarriors	19. NBA Action	29. Mario 64
10. Ridge Racer	20. Iron Storm	30. Dragon Force

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	PEGASUS
1. FAN. ADV. OF DIZZY	1. CHWAT	1. WORMS	1. DUKE NUKEM 3D	1. ALLADIN
2. D. DRAGON 3	2. MIECZE VALDGIRA 2	2. SETTLERS	2. MORTAL KOMBAT 3	2. GOAL 3
3. B. NOSE FREAKS OUT	3. WŁADCY CIEMNOŚCI	3. MORTAL KOMBAT 2	3. WORMS	3. TURTLES 3
4. MICRO MACHINES	4. LIGA POLSKA	4. S.W.O.S.	4. FIFA 96	4. SUPER FIGHTER 5
5. WORLD CUP SOC.	5. KLĄTWA	5. SUPER FROG	5. WARCRAFT 2	5. FAN. ADV. OF DIZZY
6. BIG NOSE CAVEMAN	6. STRIKER	6. THEME PARK	6. WWW WRESTLEMANIA	6. MORTAL KOMBAT 3
7. JURRASIC PARK	7. PIRATES	7. BRUTAL P.O.F.	7. CIVILIZATION 2	7. BATTLE TOADS
8. TECMO W. CUP SOC.	8. COLONY	8. SENSIBLE SOCCER	8. NEED FOR SPEED	8. JUNGLE BOOK
9. MASTER FIGHTER 2	9. ETERNAL	9. JET STRIKE	9. CAPITALISM	9. KILLER TOMATOS
10. MORTAL KOMBAT 2	10. LEMMINGS	10. CYTADELA	10. SCREAMER	10. SUPER SF 3

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	PEGASUS
1. EXITE BIKE	1. HANS KLOS	1. TEST DRIVE	1. PRAWO KRWI	1. SOCCER
2. SOCCER	2. CARNAGE	2. DOMAN	2. ZOOL	2. CONTRA
3. GALAGA	3. TRIADA	3. ELFMANIA	3. KAJKO I KOKOSZ	3. TURTLE'S REPAY
4. POPEYE	4. BLUE MAX	4. FRANKO	4. COLORADO	4. CONAN
5. STAR FORCE	5. RALM SIMULATOR	5. CISCO HEAT	5. ZOOL 2	5. BOOMERANG KID

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średnio-zaawansowanego w po- sługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna – 3,00 zł, w prenumeracie 2,80 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał '96 wynosi 9,00 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 5 września 1996 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-16551**

. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 40 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

① Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 30.09.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,80 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 30.09.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,80 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 30.09.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,80 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

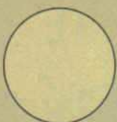
Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-2700-1-06

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

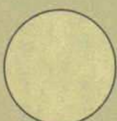
Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-2700-1-06

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-2700-1-06

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-2700-1-06

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:





	HITY
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



	SHITY
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Protest przeciw molestowaniu seksualnemu joyów i myszy.

Stanowczo, kategorycznie a nawet absolutnie protestuję przeciwko wszelkim formom wynaturzonego i nieludzkiego traktowania joyów i myszy. Od powstania rozrywki komputerowej zarówno myszy jak i joye są bezwstydnie dotykane, chwytane, trzymane, suwane, a jedynym celem takiego zachowania jest dostarczenie graczowi prymitywnej przyjemności. Tak dalej być nie może. Drzewka, krzaczki, kaczki-krzyżówki (zwłaszcza genetyczne), nawet kobiety doczekały się stworzenia organizacji chroniących je przed przemocą i molestowaniem. Myszy i joye są bezbronne i dlatego postuluję stworzenie Ligi Ochrony Rozszerzeń Komputerowych oraz używanie jedynie trackballi.

Szalony Józek

P.S. Jednocześnie pragnę zwrócić uwagę na fakt molestowania seniority Clary, która co prawda jest głupia, ale nie aż tak, by zasługiwała na końskie zaloty z rodzaju „padaj swoje wymiary", „przyślij zdjęcie w stroju Ewy". Za wydrukowanie z góry dziekuję.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 08/96

IMIE I NAZWISKO:..
ADRES:..
....
KOD:.......... MIASTO:..

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA ______

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....
podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

AKADEMICKI PROBLEM
Korzystając z Amigi u kolegi – takiego laika jak i ja – podczas gry zdarzyło mi się wrócić do DOSu (specjalnie) i tutaj: jak wrócić do gry? Co wpisać, by nie resetować komputera? Jeżeli ktoś chciałby to wytłumaczyć z myślą o „nowych" to byłbym wdzięczny. Może Gawron w Uniwerku?

NN

Gawron ostatnio specjalizuje się w Javie, z Amigą miał tyle wspólnego, że nadepnął ją podczas przeprowadzki, więc jego wyjaśnienia w tym względzie kosztowałyby Twego kolegę sprzęt. Poprosiłam więc o radę Badjoya, który stwierdził, że zagadnienie nie wymaga wykładu. W większości przypadków wystarczy wpisanie

c:type s:startup-sequence

i po obejrzeniu tego pliku wpisanie komendy znajdującej się na jego końcu.

BADANIA
W jednym z numerów TS znajduje się opis gry „Knights of Xentar". Porównując obraz i screeny z gazety spostrzegłem, że moja wersja jest ocenzurowana. Czyż to nie jest straszne?

Marek K.

Jest straszne, a nawet smutne. Tyle przykrości przez zwykłe badania porównawcze.

BEZWARUNKOWO BRAĆ SHAREWARE
Jaki program jest potrzebny do połączenia się z Waszym BBS-em? Gdzie można go kupić i za ile?

Luk

Z tego co wiem, to żadnych specjalnych programów nie potrzeba. Wystarczy dowolny do obsługi modemu (np. „Telix") i już. Większość z takich programów jest sharewa-re'owa, więc zanim za jakiś zapłacisz, będziesz mógł wypróbować, który Ci najbardziej odpowiada.

EMILUS-IDOLUS
Spodobał mi się ten Wasz Emil ze Smalandii. Taki jest, hmm, ładny, że aż mu wybaczam, że jest za Liverpoolem (chyba on jedyny, bo świat za Legi i Ajaxem). Może byście wprasowali w TS kilka jego zdjęć. No bo wy tylko w kółko Borka & Borka, a on już jest żonaty, a poza tym wcale nie w moim typie. Dość się już na niego napatrzyłam. Haszak też się co pewien czas trafi. A Emilus to co? Ułomny?

Patsy

O wszystko można posądzać Emilusa, ale nie o to, że jest ułomny. Ale po co Ci zdjęcia? Nie wystarczy na żywo w Polonii 1?

FRUSTRACJA
Napiszcie coś raz jedyny coś o szkodliwości grania cały Boży dzień, bo mój brat (Krzyś sie nazywa) oprócz trzygodzinnego machania ręką przed telewizorem ruchu innego typu nie zażywa. Zażywa natomiast odpężające zakąski np. słone paluszki i wszystko inne, co w przyszłości wpłynie na kształt jego d... Obawiam się, że kiedyś się czegoś nażre patrząc w telewizor i będzie w domu mniej ludzi. Oprócz tego, że tak stale je, gra, to jeszcze zbiera wszystkie numery Waszej gazety i dba o nie bardziej niż o swoje pachy. Nie pomyślcie sobie czasem, że Was nie lubię, bo Was lubię, ale ten gnój za bardzo się napalił na komputery, gry itp. dzięki Waszej gazecie. (...) No i w końcu to, co najgorsze – mamy wspólny pokój. Ranek więc rozpoczynam od poślizgnięcia się na gazecie. Popołudnie spędzam wsłuchując sie w poezję słów: „a to k...s", nie mówiąc już o tym, że przez ten wór przed telewizorem rzadko kiedy jestem sama w pokoju. Wiecie o co chodzi. Kino w ogóle nie wchodzi w grę. Jedyny film, który mu podpasował, to „Mortal Kombat" oczywiście. (...)

Zakończę moją wypowiedź niebywałą konkluzją: „Młodzieży, do sportu!"

sfrustrowana siostra wora

Z listu Twego bije desperacja i głęboka troska o zdrowie brata, które wzruszyły mnie do głębi. Do Twego brata mogę skierować prośbę, by rzeczywiście zażywał nieco ruchu (podczas pracy przy komputerze zaleca się co 2 godziny 15-minutową przerwę; ponieważ z Twych słów wynika, iż przypadek Twego brata jest na dość ciężki, zalecałabym 2 godziny przerwy na świeżym powietrzu po 2 godzinach grania) – daj siostrze żyć. Ciebie samą prosiłabym o odrobinę tolerancji, bo kolekcjonowanie TS jest jednym z hobby, przeciw którym nic nie mamy. Jeśli nasze perswazje względem Twego brata nie pomogą, mimo wszystko możesz liczyć w niedalekiej przyszłości na 2 godziny wolnego – rozpoczęto pracę nad drugą częścią „Mortal Kombat".

INWESTYCJA
Kupuję sobie komputer (wreszcie!). Po dwóch latach czytania czasopism, zbierania kasy, namawiania starych. To nie ma być byle jaki komputer – 3000-3500 zł. W sumie najbardziej odpowiada mi A1200 Magic + twardy dysk 1,3 GB, Blizzard 1 z 30/IV, 8 MB, CD-ROM. Czy jest to sprzęt przyszłościowy? Jakie są najtańsze dostępne monitory do Amigi? Czy może proponujecie inne rozwiazanie? Zastrzegam, że nie jestem przekonany do PC.

Dzidzia

Podana przez Ciebie konfiguracja z pewnością jest w porządku pod warunkiem, iż nie upierasz się przy określeniu „przyszłościowa". Lepsza byłaby A4000, ale nie zmieścisz się wtedy w podanym limicie cenowym. Naszym zdaniem jest bardziej przyszłościowa o tyle, że łatwiej ją rozbudować (np. o karty graficzne).

Jeśli chodzi o monitor, to dobry naszym zdaniem jest MicroVitec wyświetlający wszystkie tryby amigowe (ok. 1400 zł). Każdy inny monitor pecetowy też się nada, ale nie będzie wyświetlał trybów telewizyjnych.

Tak po prawdzie my nie uważamy, aby Amiga była przyszłościowym komputerem, ale doceniamy Twe przywiązanie do firmy.

JUBILEUSZ
Wpadliście! Jakiś rok temu pisma o grach komputerowych (również Wy) starały się pozyskać sobie czytelników wypisując na okładce ogromne ilości stron (że niby tyle mają, a przy głębszym wczytaniu się w tekst, że chciałyby mieć ich tyle). No więc jedno z konkurencyjnych pism chciało mieć 100 stron i teraz dokładnie ma. Oczekuję więc, że następny Ts będzie miał 15.000.000.000 stron i to bez żadnych wykrętów (ja szybko czytam, a kto wie czy piętnastomiliardolecie wszechświata nie nastąpi w następnym miesiącu)!

T.G.i i O.F.

Mamy informacje z pierwszej ręki – rocznica piętnastomiliardolecia Wszechświata została odłożona na rok przyszły ze względu na brak środków budżetowych na obchody i w związku z tym nie obowiązuje. Świętujemy 400-lecie stołeczności Warszawy i starczy. A nie zobowiązywaliśmy sie do zwiększenia czegokolwiek w związku z obowiązującą rocznicą.

KLASYFIKACJA
Kim w końcu jest Badjoy: commodorowcem czy amigowcem? Mógłby w końcu zasiąść za jednym typem komputera, bo potem oceniac gier logicznie nie potrafi!

Tymek z Jeżyc

Badjoy jest skoplikowanym przykładem commodorowca posiadającego Amigę i amigowcem posiadającym Commodore. Odkąd kupił sobie peceta już naprawdę trudno go sklasyfikować.

KOMBINACJA
Mam komputer C-64 i mój kolega ma także C-64 (...). Pewnego dnia kupiłem sobie parę kaset na komputer. Włączam ci je, wgrywam. Czekam, czekam. Przeszło już pół taśmy i nie pojawiła mi się zapowiedź gry. Gdy poszedłem do kolegi gry wchodziły i mogłem u niego grać. Czym różni się mój C-64 od C-64 mojego kolegi?

Kobra

Najprawdopodobniej masz inaczej ustawioną głowicę w magnetofonie niż ten, kto nagrywał kasetę. Wyjściem może być wgranie gry u kolegi i zgranie na własnym magnetofonie.

KU PAMIĘCI
Wykład w „Uniwersytecie Gracza" (ten o pamięci) był wspaniały. Przeczytałem wiele książek na ten temat i nic nie mogłem zrozumieć. Po przeczytaniu Waszego artykułu doznałem oświecenia. Dzięki Ci, Gawronie!

Mr. Areck

No proszę. A Gawron go napisał, przeczytał i nie zrozumiał!

NACISKI
Posiadam A600 2 MB RAM. Postanowiłem sprzedać sprzęt, trochę zainwestować i kupić PSXa. Mama jednak uważa to za zły pomysł. Mówi, że dokupi drukarkę itp.

Prosze o odpowiedź na pytanie: jak ma się Amiga do rozbudowy i pracy biurowej?

Kay

Można sprzątać mieszkanie szczoteczką do zębów, ale bywa to męczące. Jeśli chcesz rozrywki na dobrym poziomie, kupuj PSXa. Na inwestowanie w A600 szkoda pieniędzy (chyba, że rozpaczliwie potrzebujesz pisać, liczyć czy rysować).

PENTIUMOPODOBNE W PYTANIACH I ODPOWIEDZIACH
1. Czy procesor 5x86 AMD 133 MHz to to samo co zwykłe P75, zaś 5x86 AMD 160 MHz = P90.

2. Jaki odpowiednik ma procesor Cyrix 686/100 MHz?

3. W „SS" z czerwca jest ogłoszenie (ceny, konfiguracje) zawierajace wykaz i cenę komputerów Bell, Optimus i Harvard.I tak Bell wystawił komputer z procesorem 586-133 MHz, zaś Harvard – AMD 586-133 MHz. Bell jest o 200 zł droższy, lecz ma już CD-ROM 4x i 16-bitową kartę muzyczną. Co lepiej kupić i czy jest jakaś różnica między tymi procesorami (w zapisie jest)?

Mr. Jack

1. Nie. Te procesory nadal (z grubsza) wykorzystują technologię 486. Porównywalna jest jedynie wydajność.

2. Trudno wyczuć. Widziałam wyniki tego procesora po przetestowaniu go trzema różnymi programami. Jeśli wierzyć sysinfo to jest o wiele szybszy od P100. Ale w innym z testów miał wynik gorszy.

3. Między procesorami nie ma żadnej różnicy, natomiast chyba

Listy

trudno Ci będzie kupić za 200 złotych CD-ROM 4x i kartę dźwiękową

PODSTAWY C-64
Co to znaczy „Zapisać stan gry" i „Odczytać stan gry"? Jak to się robi?
Diabelski Troll

Niektóre gry (nieliczne, zdaniem Badjoya), mają możliwość zapisu stanu na dyskietkę lub kasetę i jest to zazwyczaj opisane w instrukcji do gry. Posiadacze kart „Action Replay" lub „Final III" mogą również zapisać całą zawartość pamięci używając przycisku FREEZE i wybierając odpowiednie opcje.

POLEMIKA DYSKURSYWNA
Czytam sobie numer 51/6 i dochodzę do rubryki „Listy". I cóż ja widzę? Señorita Clara wraz z jakąś atakują Davida II Coperfielda, który wyraził słuszne niezadowolenie z przejmowania „Top Secretu" przez feministki! Toż to paranoja! Borek, weź kalkulator i policz sobie liczbę czytelników jednej i drugiej płci. Wychodzi, że czytelniczek jest dajmy na to 50 (zawyżone), a czytelników reszta sprzedanego nakładu! Kogo chcesz stracić?
Dee Jay

Zamiarem wszystkich pismnie jest tracić, a zyskiwać czytelników. Może to zaskakujące, ale to dotyczy również naszego pisma. Nie mogę przy tym zrozumieć tego zamieszania wokół mojej osoby. Ot, odpisuję na listy i mam własne zdanie niekiedy różniące się od zdania pozostałych członków redakcji. Czy to karalne?

PRZESIADKA
Posiadając komputer 286/8 chciałbym wymienić płytę główną na 386 DX/40. Czy będę musiał wymienić pamięć RAM, dysk twardy i inne podzespoły?
Krzysztof

Z pewnością nie. Wszystkie akcesoria powinny pasować.

PRZYMIARKA
Rodzice kupią mi komputer, ale nie wiedza, jak skonfigurowany. Czy taka konfiguracja wystarczy, aby dobrze pograć przez rok, dwa lata: P100 MHz, 8 MB RAM, 1 GB HDD, CD-ROM 5x, 256 KB cache, SVGA PCI 2 MB, SB 16 PnP?
M.Z. Top Force

W tej konfiguracji od razu radziłabym zmienić procesor (na P120 lub nawet P133) i dysk twardy (na 1,6 GB) – różnice w cenie niewielkie, a bardzo szybko procesor okaże się za słaby, a dysk za mały. Możliwe, że wkrótce będziesz także musiał dokupić 8 MB RAM. Wiadomo wszakże, że komputer to worek bez dna (ale tego akurat nie musisz mówić rodzicom).

PYTANIE DO WRÓŻKI
Jak długo będziecie prowadzić „TOP SECRET"?
Gniewko

Z braku fusów (parzymy tylko herbatę w torebkach) nie jesteśmy w stanie udzielić odpowiedzi.

ROZCZAROWANIE
Czy będzie wersja „Settlers II: veni, vidi, vici" na Amigę.
Santa Klaus

Niestety, nie.

SZYBKIE KONSOLE
Chciałbym kupić sobie konsolę (SNES lub Mega Drive) – tylko na to mnie stać. Jestem posiadaczem Amigi i chciałbym wiedzieć czy na tych konsolach są problemy z prędkością gier.
Cienio

Na żadnej z konsol nie ma problemu z płynnością gier. Ponieważ konsole danego typu mają te same możliwości techniczne gra napisana nań chodzi równie dobrze na wszystkich. Zazwyczaj nie zdarza się, by gra konsolowa ledwie pełzła – to się po prostu nie opłaca producentom.

TRENING
Skąd bierzecie kolorowe screeny na Game Boya? O ile mi wiadomo „G.B." ma piksele w kolorze zielonym.
Cyzio

Dobrochna w chwilach wolnych je koloruje piksel po pikselu. Zamierza się chyba zatrudnić w Technicolorze.

UPIEKŁO SIĘ
W numerze 4/96 było napisane, że w numerze następnym dowiemy się jak wygląda senorita Clara, podczas gdy w numerze 5/96 nie dość, że nie było jej fotografii, to jeszcze nic o niej nie pisało w tekście. Co to znaczy?
Mr. Break

Owszem Naczelny w swej wielkiej dobroci zaplanował napisać o mnie to i owo (pomimo mych sprzeciwów!), ale w ostatniej chwili „Kishka De Luxe" tak napęczniała od wielkich i zasłużonych dla TS osobowości (Naczelny, Emilus, Sir Haszak i cały poczet WIELKICH BYŁYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW), że mojej skromnej osobie oszczędzono prezentacji. Niestety, Naczelny obiecał, że przy setnym numerze już mi nie odpuści.

UPODOBANIA
Sprawa jaką chciałbym poruszyć to niesłychany problem dotyczący wewnętrznych spraw Waszej redakcji. Zdarzenie, o którym zaraz napiszę, miało miejsce przy Waszym stoisku na majowej Gambleriadzie. Zauważyli to i niezwłocznie powiadomili mnie moi przyjaciele. Zaobserwowali oni mianowicie jak Sir Haszak z zapałem i dużym podnieceniem omawiał pilnemu słuchaczowi jakąś grę na monitorze. Żywo gestykulował, był bardzo przejęty, słowem wyglądał, jakby był w swoim żywiole. Znajomi byli przekonani, że udziela młodemu koledze fachowych porad taktycznych dotyczących jakiejś arcystrategii. A co się okazało?! Sir Haszak w takim uniesieniu opowiadał o „Duke Nukem 3D"!!! Ja rozumiem, że gra królowała na targach, ale żeby Sir H. porzucił swoje ulubione strategie dla gry doomopodobnej? Czyżby mu się zmieniły gusty? (...) Ten problem bardzo mnie trapi. Bądź co bądź dotyczy mojego idola.
Jamioł Killer

Sir Haszak nie zmienił swych upodobań, ale stara się być na bieżąco przynajmniej jeśli chodzi o głośne tytuły. Jeśli po coś przychodzi wcześniej do pracy lub zostaje w niej dłużej), to tylko aby pograć w brydża po Internecie, za co go zresztą nienawidzi Badjoy (Haszak ma ciągle nowe rozdania, a Badjoy obejrzał już wszystkie mangi na świecie i nie ma co robić). Choć ostatnio Sir Haszak z powodu kiepskiego pinga (sygnał zwrotny w Internecie) dosiadł się do sieciowej 5-osobowej partii „Duke'a" i przez długi czas prowadził dystansując takich mistrzów jak Roshkeen i Voyager. Braki kondycyjne spowodowały jednak zakończenie rywalizacji na 3. miejscu.

UZUPEŁNIENIE
Szanowny panie Robaquezie! Wcale nie wątpiąc w pańską znajomość symulacji i nowoczesnego lotnictwa pragnę zauważyć, że w „Uniwersytecie Gracza" z numeru 49/4 „Top Secretu" był BŁĄD! Bo jak inaczej nazwać zaliczenie AMRAAMa – rakiety naprowadzanej radarowo – do rakiet na podczerwień?! Nie wiem, może to ja coś źle zrozumiałem, ale z tekstu: "Na rakiety na podczerwień jest jeszcze jeden sposób (...).Zamiast wyrzucać flary można spróbować polecieć prosto w Słońce (...) i z boku popatrzeć, jak Sidewinder czy inny AMRAAM usiłuje dostać się na orbitę okołoziemską." wyraźnie wynika, że wzmiankowany jest sterowany na podczerwień! A przecież każdy prawdziwy „symulant" wie, że AMRAAMy podążają do celu dzięki półaktywnemu, radarowemu systemowi naprowadzania.
Pilot Nightman

Czujemy się sprostowani i uzupełnieni.

ZDROWIE
Jeżeli już musicie drukować takie bzdury w „Kiszce", to niech będą one chociaż czytelne! Przy takiej czcionce siatkówka odlepia się od oka.
Tymek z Jeżyc

Bzdury w „Kiszce" drukujemy, by zapewnić zdrowie psychiczne jej twórczyni i animatorce (nie będę zdradzała personaliów). Jednocześnie nie chcielibyśmy pozbawiać zdrowia psychicznego Szanownych Czytelników. Stąd mała czcionka (czego oczy nie widzą...)

ZGUBNY NAŁÓG
Od pewnego czasu kupuję zachłannie Wasze pismo i zastanawiam się dlaczego to robię. Uważam, że jest to tylko niewinna słabostka, która na początku każdego miesiąca kiełkuje gdzieś wewnątrz mojego EGO i nieustannie wzrasta, lecz mam zamiar to w najbliższym czasie zmienić. To Was obwiniam o wypuszczenie na rynek narkotyku zwanego „Top Secret". Nie moge sie odzwyczaić od przeglądania jego beznadziejnie beznadziejnych stron. Dlaczego nie mogłem zająć się (jak każdy porządny człowiek) paleniem tytoniu czy piciem alkoholu, tylko popadłem w tak płytki nałóg jakim jest „TS"?
kpr FTM/FTM

Najwyraźniej nie jesteś porządnym człowiekiem i życzymy, aby Ci tak pozostało.

ZŁOŚLIWOŚCI
Piszę ten list, ponieważ jestem złośliwy i chcę żebyście tracili czas na jego czytanie.
NN

Byliśmy równie złośliwi i nie czytaliśmy.

ĄDZA ORYGINAŁU
Całkiem niedawno stałem się posiadaczem gry „Lords of the Realm". Niestety jest to tylko wersja demo, dlatego za Waszym pośrednictwem (o ile to możliwe) chciałbym spytać (...) gdzie i za jaką cenę mógłbym dostać powyższą grę?
Wojtek S.

Za naszym pośrednictwem nie tylko takie rzeczy są możliwe. Legalnym dystrybutorem tej gry jest firma MarkSoft z Warszawy tel. (022) 663 93 90.

Zgodnie z oczekiwaniami wszystkich tych, którzy tego oczekiwali na listy odpowiadała señorita Clara, co jednak w obliczu nadchodzących zmian i z wolna zbliżającego się kolejnego roku akademickiego może się gwałtownie zmienić.

CZYTELNICY NADESŁALI

OWARB!

Chciałbym jeszcze powrócić do komentarza sprzed miesiąca. Wspomniałem tam o długości recenzji. Dwie kartki A5, jakie uznałem za optymalne, powinny być zapisane jako maszynopis, a nie ręcznie. Z reguły teksty pisane długopisem są od 1,5 do 2 razy dłuższe niż odpowiednik maszynowy. Tak więc ostatecznie najlepiej będzie, jeżeli tekst zawiera się w jednej stronie maszynopisu.

Przesyłam pozdrowienia dla Marka Dedka z Warszawy, za niesamowitą pracę, jaką przysłał do naszej rubryki. Jego mapa to istne arcydzieło, namalowane tuszem na kalce technicznej formatu blisko A2(!). Gdybyśmy nawet bardzo chcieli, to nie zmieściłaby się do naszego skanera. Było mi bardzo przykro, gdy się okazało, że parę miesięcy wcześniej już jedna praca tego autora ukazała się na naszych łamach.

Trochę wakacji jeszcze zostało i jeżeli w dodatku się nieco nudzicie w domu zachęcam do pomyślenia nad jakimś opisem, który moglibyście do nas przysłać. Nagroda za pojawienie się w tej rubryce to, jak zwykle, roczna prenumerata „Top Secret".

Dean

EQUINOX

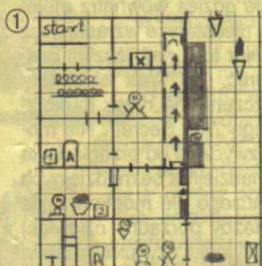
Jest to jedna z lepszych gier na poczciwego Commodore 64. Głównym bohaterem jest robot, znany pod przezwiskiem Paul. Jego zadaniem jest zebranie uranu i odwiezienie go do magazynu.

Gra nie jest prosta. Występują w niej części logiczne i zręcznościowe. Jeden nierozważny ruch może zakończyć się tragicznie. Do przejścia jest 8 leveli o powiększającym się stopniu trudności. Zamieszczone obok mapy mogą Wam pomóc w szybszym przejściu tej znakomitej gry.

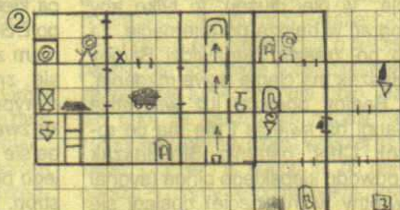
Tomasz Kaźmierczak

Komputer: Commodore 64

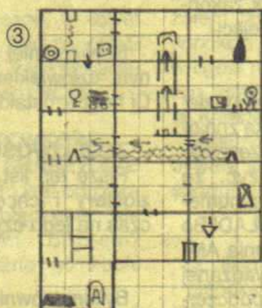
①



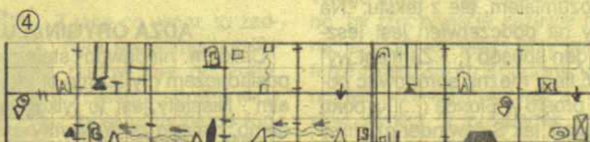
②



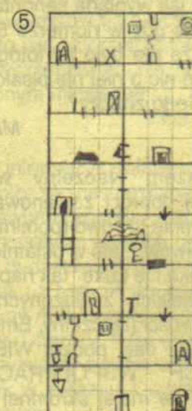
③



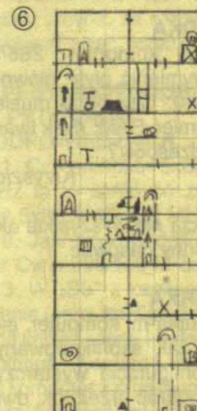
④



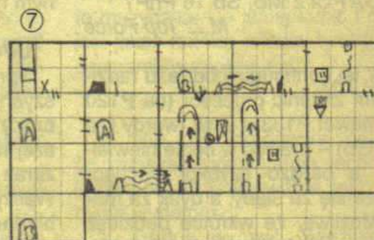
⑤



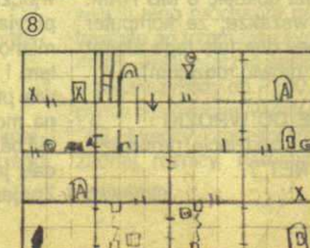
⑥



⑦



⑧



LEGENDA:

- taśmociąg
- drzwi
- klucz do drzwi
- zapora laserowa
- bezpiecznik
- kanister z uranem - odnieść do H
- dynamit - wysadzić
- moneta do teleportacji
- miejsce na bezpiecznik
- łopata - kopać
- wiertarka - wiercić
- zapadnia
- teleport
- przejście między levelami
- winda
- tygiel
- H winda do mag. uranu
- szafa
- karta potrzebna do przejścia levelu

BATTLE SQUADRON THE DESTRUCTION OF THE BARRAX EMPIRE

Instynktowna nienawiść tętniła krwią w skroniach pilotów. Dwa samolociki o potężnej sile rażenia igrały ze śmiercią. Jak piórka na wietrze lawirowały w chaosie rakiet, odłamków i szczątków ludzkich. Gardziele działek pokładowych wymiotowały całą paletą barw ognia. Pojazdy i instalacje wroga tonął przykryty wachlarzem eksplozji. Za nimi, w dali, dym nieśmiało odsłaniał technologiczny cmentarz, pomnik przegranych.

Przerwa między etapami. Chwila odpoczynku dla posiekanych żyłami gał i zesztywniałych paluchów. Wraz z wytchnieniem powraca krępująca pamięć o osobie przy drugim joyu. Zaczynam czuć się nieswojo.

Prześlizguję po niej spojrzenia, jest śliczna, a może tylko ładna, zaś ja wypiłem o jedno piwo za dużo... Uśmiecha się patrząc w ekran. Zielone, błyszczące radością i wysiłkiem oczy lśnią w syntetycznej poświacie. Rude, krótko podcięte włosy, otulają głowę niczym skrzydła ptaka, trzymając w miękkim uścisku bladą twarzyczkę o lekko uwydatnionych kościach policzkowych.

Pod jej wzrokiem drętwieję jak zając nocą w świetle reflektorów. Każdy z moich gestów zdaje mi się sztuczny, ograny. O czym myśli, gdy tak ze mną siedzi? Na czym koncentruje wzrok, gdy patrzy w moją stronę? Milczenie narasta w napiętej bezczynności. Ręce drżąco błagają, by coś z nimi zrobić. Zbawiennie ekran rozbłyska barwnym ruchem. Płynny manewr drążkiem i znów czuję się pewnie na swoim placu zabaw.

Dziesięć rodzajów celów powietrznych i szesnaście obiektów naziemnych – czyli cztery poziomy stworzone tylko po to, aby je przejść. To cały „Battle Squadron" – klasyczna, kosmiczna rzeźnia z widoczkiem od góry, w starym dobrym amigowym stylu. Fajna grafika, ciut gorsza muzyka i najważniejsze – ta gra rajcuje!

Boski wiatr wojny przywiał nas tym razem na pewną dziwną planetę, zagubioną gdzieś w bezmiarze kosmosu. Siadamy więc wygodnie w fotelu międzygalaktycznego myśliwca. Podczepiamy neurointerfejsem mózg pod centralny komputer pokładowy i fru, kasować durnych, złych kosmitów, którzy po raz kolejny przy tworzeniu swojej potęgi militarnej postawili na ilość, a nie na jakość.

STREFA 0 – czyli wycieczka krajobrazowa nad powierzchnią planety. To, co zobaczycie tutaj, to dopiero przedsionek piekła, zalążek tego, co czyha na pozostałych poziomach. Etap ten służy zgromadzeniu jak największego potencjału ogniowego, który będzie ratował tyłek podczas większych zadym. Tu przystanę i przeleję na papier słów kilka o tym, co niedobrzy chłopcy lubią najbardziej, czyli broni – gadżetach do wygodnego gnębienia bliźnich. Zawsze zastanawiało mnie, czy w dziesięciu przykazaniach słowo „bliźni" może również oznaczać „wysoce inteligentną formę życia" (taka mała metafizyczna dygresja)?

Dozbrajając maszynę mamy do dyspozycji cztery rodzaje broni ciągłego rażenia (korzystać można tylko z jednego typu na raz) oraz najbardziej skuteczne, niestety krótkotrwałe – ofensywne pole siłowe. Po którego aktywacji wyparowuje każda wroga jednostka w najbliższym otoczeniu (łącznie z pociskami wystrzelonymi w naszą stronę).

Uzupełnienie wszelkich ubytków w arsenale jak i jego rozbudowa, dokonuje się poprzez zbieranie odpowiednich ikonek – pozostałości po zestrzelonych obcych transporterach. Osobiście polecam podrasowanie na maxa „czerwonych kulek", po przeróbkach ich zasięg obejmuje cały ekran, co jest wysoce przydatne np. przy grze w pojedynkę.

Kiedy poznacie na tym poziomie już wszystkie pokurczone twarze strachu, a miłość i litość wydadzą się Wam logiczne, gdy Śmierć będzie na Waszych usługach, a Bóg po Waszej stronie, to będziecie wtedy gotowi na:

STREFĘ 1 – kanał, w którym przyjdzie Wam mieszać krew z kałem. Wejściem do tego etapu jest pierwsza szczelina na Waszej drodze, zapraszająca zimną czernią czeluści. Dopiero tam, wewnątrz, zaznacie wyrafinowanego gniewu mieszkańców tej żyjącej planety. Lecąc wzdłuż jej rdzenia nerwowego będziecie atakowani przez: gigantyczne owady (nawet przy użyciu pola mogą jeszcze taranować), niewidzialne myśliwce w kamuflażach holograficznych (startują ze swoich nor przy akompaniamencie charakterystycznego jęku), krążowniki (wielkie jednostki, sztuk 2) oraz całą masę działek przeciwlotniczych, które zasypią Waszą przestrzeń egzystencjalną gradem ognistych kul.

Jeśli przeżyjecie, wrócicie do STREFY 0. Tam odbudujecie zasoby uzbrojenia przed kolejną wojenną eskapadą.

STREFA 2 – druga brama do piekła. Zabawiać Was będą: olbrzymie, trójgłowe rosiczki, roje zielonych motyli i wielgaśny krążownik. Ubaw po pancerne pachy.

STREFA 3 – kolejne dziursko kryjące zwariowany świat matki natury. Smoki śpiące czujnie w swych jamach i pole pełne wyrośniętych krabów, to główne atrakcje tego poziomu.

Najwytrwalszych w tępieniu kosmicznego robactwa, na zakończenie po dezynsekcji wszystkich poziomów, czeka deser – wielka baza, matka i mózg przeklętych ufoków. Smacznego!

Siedzę przed monitorem, za oknem ciemno, pada deszcz. Magnetofon cichym pstryknięciem poinformował o końcu kasety. Zostałem sam na sam z komputerem. Dziewczyna wyszła kilka minut temu z moim kumplem, a jej chłopakiem. Nawet nie znam, nie pamiętam jej imienia. Zmęczonym wzrokiem patrzę na zegarek. Jest coś koło dwudziestej trzeciej lub czwartej, nieważne. Szkoda, że ona nie została, bo „BATTLE SQUADRON" to gra stworzona dla dwojga.

SZLAPAR

Komputer: Amiga 500

JACK THE NIPPER

Bohaterem gry jest mały, niewinnie wyglądający bobas. Ale to tylko pozory! W rzeczywistości jest to urwis jakich mało.

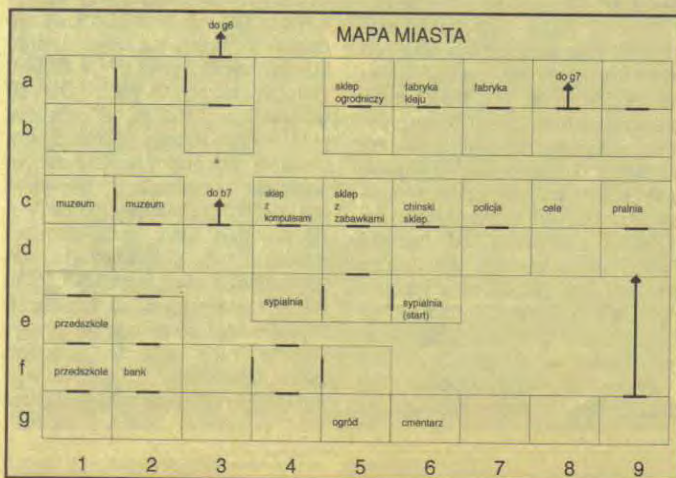
Grę zaczynasz w swoim pokoju (E6). Weź z półki rurkę do strzelania z ryżu. Zniszcz nią wszystkie duszki. Idź do (D5), wyrzuć rurkę, wejdź do sklepu z zabawkami (C5). Weź dwa misie i zniszcz je. Idź do chińskiego sklepu (C6). Rozbij dwa talerze, a następnie idź do pralni (C9). Weź klej, idź na policję (C7), wyrzucając po drodze (D7) klej. W (C7) znajdziesz baterię, a w (C8) odważnik. Idź do muzeum (C2), wyrzucając po drodze (D4) baterię, a w (C8) odważnik. W (C2) znajdziesz posążek, a w (C1) statuetkę. Rozbij je. Idź do (D4), podnieś baterię. Wejdź do sklepu z komputerami (C4). Dotknij małego okienka w lewym rogu (spowodujesz spięcie), zniszcz baterię i uciekaj. Idź do fabryki kleju (A7), po drodze podnosząc odważnik (D4) i klej (D7). Wskocz na taśmociąg i rozbij klej. Wejdź do A6. Wskocz na taśmociąg i zniszcz odważnik. Idź do sklepu ogrodniczego (A5) i weź środek chwastobójczy. Idź do G7, gdzie zostaw środek chwastobójczy. Dojdź do G3. Weź klucz. Idź do banku (F2). Wyrzuć klucz i przejdź przez tajne przejście do E2. Weź proszek do prania. Wychodząc z tego pomieszczenia znajdziesz się na szafie w sypialni (E4). Weź kartę kredytową. Idź do D5 i wyrzuć obydwa przedmioty. Podnieś rurkę i idź do G7. Weź środek chwastobójczy. Idź do ogrodu (G5). Połóż środek chwastobójczy i szybko wyjdź do G6. Zabij teraz wszystkie duszki (zrób to trzy razy) i weź torebkę z nasionami. Zanieś ją do G5 i połóż na ziemi. Podnieś środek chwastobójczy i idź do G1. Wejdź do banku (F2). Weź klucz i połóż go w G2. Wejdź do F2 i rozbij środek chwastobójczy oraz torebkę z nasionami. Wejdź do przedszkola (F1). W E1 znajdziesz chińską filiżankę i plastelinę. Idź do chińskiego sklepu (C6) i rozbij filiżankę. Idź do D5, podnieś proszek do prania i wejdź do pralni (C9). Włącz wszystkie pralki. Zniszcz proszek. Wróć do D5. Podnieś kartę kredytową i idź do G2. Wskocz na skrzynkę zawieszoną na ścianie. Wejdź do F1 i rzuć plastelinę.

W E1 zniszcz kartę kredytową. Idź do G2, weź klucz i wejdź do F2. Weź dysk. Idź do fabryki (A9), wskocz na stolik z jednym komputerem, zniszcz dysk i uciekaj. Wróć do G1, gdzie zostawiłeś rurkę. Podnieś ją i idź do muzeum (C1). Przez sekretne przejście wejdź do B1. Zniszcz klucz i idź do A1, po drodze zabijając duszki. Weź bombę. Wróć do A3, rozbij rurkę, weź trąbkę. Idź na policję, do więzienia (C8). Rzuć bombę i uciekaj. Wystrasz kota w C7 i F3. Rozwal dwa talerze w F5, wystrasz kota w E1 i... ukończyłeś grę z oceną „little horror".

Przedmioty bierzemy klawiszami „1" i „2", niszczymy zrzucając je z wysokości. Drzwi otwieramy klawiszem RETURN.

Andrzej „FREY" Subocz

Komputer: Commodore 64



SAVEGAMER

Wersja zdecydowanie wakacyjna

Lato, słoneczko świeci, szkoła chwilowo nie stanowi problemu – czego jeszcze można wymagać od życia? W chwili gdy piszę te słowa wakacji jeszcze nie ma, choć jest już po wystawieniu ocen, a gdy Wy czytacie te słowa, wakacje mają się już ku końcowi (chyba, że cała redakcja wyjedzie na miesięczny urlop i numer sierpniowy ukaże się w połowie września). Tak, czy inaczej okres gwałtownego poprawiania ocen mamy już za sobą, więc możemy na serio zająć się graniem i grzebaniem. I nie zapomnijcie przysłać wyników swej pracy do SG!

W tym miesiącu standardowo kilka SG i krótka lekcja grzebania w małych save'ach. Zaczynamy!

Nasz stały czytelnik Marek Lazar przysłał poprawki do:

„Cannon Fodder" – zmiany robimy w pliku x.CF. Pod offsetami 18d, 19d zapisana jest liczba rekrutów. Pod offsetami 1776d, 1777d jest liczba żywych ludzi (HOME). Pod offsetami 1778d, 1779d jest liczba zabitych (AWAY).

oraz

„Battle Bugs" – zmiany robimy w pliku GAMExx.SAV. Minuty opisane są pod offsetem 15h, a sekundy pod 14h. Wpisujemy tam 99h (a czemu nie FFh?) i tyle czasu każdemu powinno wystarczyć.

Marku – na przyszłość zdecyduj się na jakiś jeden zestaw. Tym razem dostaniesz TSS 1.

Następny w kolejce jest Maverick. Przysłał on poprawki do amigowej wersji „Ishar II":

Grzebiemy w pliku NAZWASTANU.SAV, który nagrany jest w tym samym katalogu, w którym zainstalowana jest gra.

Podaję adresy cech, pod podane offsety wpisujemy 78h. I tak: Lockpicking 756d; Perception 7729d; First Aid 7571d; Arms 1handed 7546d; Arms 2handed 7551d; Throwing Weapons 7556d; Shooting 7561d; Strenght 1296d; Constitution 1301d; Agility 1306d; Intelligence 1311d; Wisdom 1306d; Physical 1326d; Psychic 1321d; Level 1291d. Witalność jest zapisana pod offsetami 996d i 997d, wpisujemy tu nie 78 78h, a 03 84h. Po tych usprawnieniach nasz bohater przypomina człowieka ze stali, który ma mądrość 50 czarowników i jednym uderzeniem miecza odbiera przeciwnikowi 60 jednostek energii.

GOLD – offset 1007d - wpisać FFh. Po tym zabiegu jest bogaty jak Grobelny po aferze z BKO ... KREDYT W BANKU – 55d i 57d - FF FFh ... i na dodatek z pokaźnym kontem w banku.

Wszystkie wartości podane są dla Zubarana (oprócz kasy w banku, która jest wspólna), następne cztery bajty (lub osiem bajtów w przypadku Vitality), to cechy pozostałych członków drużyny. Gdy chcemy podwoić Gold dla pozostałych 4 wojowników, to w następne 8 bajtów po podanej wartości (1007) wpisujemy $FF. Zmian można dokonywać wielokrotnie.

Kolejna poprawka Mavericka dotyczy „UFO : Enemy Unknown", także na Amigę. Ten temat był dość szczegółowo opisany w poprzednim numerze, ale ta zmiana wygląda na mniej skomplikowaną.

Gdy walczymy na Ziemi (obca lub swoja baza, rozbity statek itd.), nagrywamy stan gry i zapamiętujemy numer, pod którym nagraliśmy. Resetujemy komputer, uruchamiamy FILEMASTERA (najlepiej 2.2) i wchodzimy do katalogu, którym zainstalowaliśmy grę (np. DH1:UFO). Znajdują się tam katalogi ponumerowane od 1 do 10. Wchodzimy do katalogu, który odpowiada numerowi naszego save'u. Znajduje się tam plik TACDATA.SAV, o długości 100 kg (tfu, kb). Plik ten edytujemy opcją FILE EDIT. Po załadowaniu pliku skaczemy na jego sam koniec i posuwamy się stopniowo do góry. Po pewnym czasie natrafimy na napisy SECTOID SOLDIER, CYBERDISC, HOOVERTANK PLASMA i inne w tym stylu. Przyjmując za 0 pierwszą literę nazwy, to 71 bajtów wstecz od tej litery znajduje się adres energii posiadanej przez dany obiekt, a 74 bajty wstecz od tej litery znajduje się liczba jednostek czasu danego obiektu. Oczywiście jeśli obiektem jest Obcy, to w miejsca te wpisujemy $00, a jeśli jest to nasz – to oczywiście $FF. Po tej operacji nagrywamy zmiany, wczytujemy stan i możemy przed Obcym odtańczyć tango, a on i tak nie zareaguje. Metodę tę można stosować wielokrotnie. Jest przydatna, gdy masz słabe uzbrojenie.

Mavericku – niestety nie wiem, czy uda mi się znaleźć coś dla Ciebie (na Amigę oczywiście), ale się postaram. Gdybyś jeszcze coś rozgryzł, to przyślij i napisz co innego możemy Ci wysłać w zamian.

Jak zwykle na zakończenie ja dorzucę swoje trzy grosze. UWAGA! W „Warcraft II: Beyond The Dark Portal" nie działa mój SG dotyczący zmian planszy w „Warcraft II: Tides Of Darkness". Chociaż nie działa, to za mocno powiedziane. Działa inaczej, gdyż „W II BTDP" zmienia kod gry. W „W II TOD" po wpisaniu w bajt 30h od początku pliku odpowiedniej wartości gra uważała, że gramy we wpisanym poziomie (nadawała odpowiednie dla niego „Mission Objective"). Wystarczyło użyć opcji „Restart Scenario", aby grać właśnie w tym scenariuszu. Po instalacji „W II BTDP" taki numer już nie przejdzie. Po załadowaniu zmienionego save'u nie widzimy żadnych zmian. Bierzemy „Restart Scenario" i ciągle nic (opis misji także jest nie zmieniony). Dopiero, gdy zaczynamy grę są różnice – mapa pochodzi z poziomu, który wpisaliśmy, ale „Mission Objective" jest to samo, co w misji, z której pochodzi save. Jak to wykorzystać? Zrobić sobie save w misji, w której trzeba wybudować 4 farmy i baraki, i zmodyfikować go. Potem wystarczy postawić wspomniane budynki, aby mieć poziom za sobą. Nie chciało mi się już szukać, gdzie jest zapisane „Miss. O.". Na tym kończymy część dla profesjonalistów i przechodzimy do części

SZKOŁA GRZEBANIA

W dzisiejszym odcinku opiszę najprostszy schemat zmieniania save'u. Zakładam, że wszyscy umieją przeliczać z hex na dec i vice versa. Jeśli nie, to poniżej jest tabelka. Jeśli i to nie pomoże, to szukamy programu przeliczającego te wartości (występuje on dosyć powszechnie, w „DOS Navigatorze" dla przykładu uruchamiamy go CTRL+F6, w Windows pomoże kalkulator, w Norton Utility – kalkulator z Diskedita).

Na początku musimy uświadomić sobie, co chcemy zmienić (ilość pieniędzy, żyć, punktów w tabeli itd.). Wbrew pozorom nie jest to takie trudne. Znam osoby, które zapierają się, że są początkujące w grzebaniu i że nic same nie wymyślą, ale jak je zmusić do podejścia do konkretnego problemu radzą sobie doskonale.

Gdy już wiemy, czego nam trzeba, zapamiętujemy interesującą nas wartość, robimy save i zaglądamy do niego. Zaglądać możemy na wiele sposobów. Najpopularniejszym jest chyba wyedytowanie interesującego nas pliku edytorem z NU (DISKEDIT NAZWA_PLIKU). Ja używam znacznie szybszego podglądu „DOS Navigatora". Przeliczamy naszą wartość z dec na hex i szukamy wartości podanej w hex, w pliku. UWAGA! Komputer zwykle (nie zawsze) zapisuje wartości „od tyłu", tj. gdy mamy liczbę wielobajtową (np. po przeliczeniu wychodzi nam liczba 02 E3 3Ah) komputer zapisuje ją w postaci: BAJT_OSTATNI BAJT_PRZEDOSTATNI ... BAJT_PIERWSZY (w naszym przypadku będzie to wyglądało tak: 3A E3 02h). Dopiero tak przekształconej wartości szukamy. Gdy znajdujemy jej adres, wpisujemy właściwą naszym zdaniem liczbę. Trzeba uważać, aby nie wpisać zbyt dużo, gdyż gry mogą głupieć. W naszym save'ie może występować kilka poszukiwanych przez nas wartości. W takim przypadku należy zrobić backup naszego pliku, aby nie zmienić jakiś istotnych informacji.

Komputer zapisuje liczby w postaci bajtów. Przypominam, że bajt to dwa znaki oznaczające liczbę w systemie heksadecymalnym. A oto odpowiedniki.

Liczby w Hex:	i	Liczby w Dec:
01h	=	1d
02h	=	2d
03h	=	3d
04h	=	4d
05h	=	5d
06h	=	6d
07h	=	7d
08h	=	8d
09h	=	9d
0Ah	=	10d
0Bh	=	11d
0Ch	=	12d
0Dh	=	13d
0Eh	=	14d
0Fh	=	15d
i dalej:		
10h	=	16d
11h	=	17d
i jeszcze dalej:		
01 01h	=	257d.
Przykład:	Liczba Hex 01 5B h = Dec 347.	

Teraz przechodzimy do czegoś poważniejszego. Jak zamieszać w save'ie (krótkim), w którym nie możemy znaleźć poszukiwanych informacji (są np. zakodowane)? W takim wypadku musimy się zdać na intuicję (gracza, kobiecą, bądź jakąkolwiek inną). Szukamy w zapisie heksadecymalnym „podejrzanych" wartości. Zostawiamy w spokoju długie ciągi bajtów, skupiamy uwagę na jedno, dwubajtowych liczbach. Gdy upatrzymy sobie jakąś zbliżoną do poszukiwanej, i zmieniamy ją. Ładujemy grę i sprawdzamy, czy nasza wartość się zmieniła. Jeśli tak, to bardzo dobrze, ale najczęściej się to nie udaje. Wtedy przyglądamy się wszystkiemu uważnie. Może są jakieś zmiany, które nieopatrznie spowodowaliśmy. Jeśli coś takiego zauważyliśmy – wykorzystujemy to.

Kiedyś, bardzo dawno temu bawiłem się w ten sposób save'ami do „Dune 2". Odkryłem wtedy bajt, który odpowiadał wartości wygranej. Po wpisaniu w ten bajt FFh i załadowaniu gry komputer oznajmiał, że poziom został ukończony. Niestety nie pamiętam, który to był bajt.

GRZEBANIE WIZARDEM

Dziś zajmę się pinballem o nazwie „Silverball". Tutaj jak nie trudno się domyślić będziemy zamrażać liczbę kul, którymi dysponujemy. Liczbę tych kul możemy sobie ustawić w opcjach. Niestety, możliwe są tylko dwa ustawienia – na 3 lub 5 kul. To trochę mało, ale od czego jest „Game Wizard". Nauczeni przykrym doświadczeniem (opisanym w poprzednim numerze) od razu szukamy „ilości możliwych utraceń kuli". W tym przypadku nie przychodzi nam nawet do głowy, aby szukać normalnie (tj. 1 potem 2 itd.), gdyż komputer musiałby wiedzieć do jakiej wartości ma pozwalać grać. I to błąd. Ja szukałem sposobem sprawdzony z „Flashbacka". Niestety komputer ma gdzieś w pamięci zapisaną wartość, do której pozwala dojść liczbie kul (np. gdy włączymy sobie 5 kul i wszystkie stracimy, wartość komórki określającej w grze kule wzrośnie do 6 – komputer odbiera to jako koniec gry). Tak więc droga do znalezienia właściwej komórki jest prosta – przy pierwszej kuli szukamy 1, dalej 2 i tak dalej do skutku.

W następnym numerze będzie SG do świetnej strategii jaką jest bez wątpienia „Chaos Overlords".

Aragorn

P.S. Przypominam, że dyskietką TS Shareware nie nagradzamy anonimów.

P.P.S. Listów z bluzgami także nie nagradzamy dyskietkami TSS, więc proszę je kierować raczej do rubryki „Listy".

KĄCIK GRACZA INTERNETOWY



Witajcie spragnieni internetowych site'ów Czytelnicy. Tym razem nie będzie o pecetach. Poniżej znajdziecie jedne z ciekawszych i lepszych adresów związanych konsolami. Tak, tak. Mimo, że nie wszyscy to akceptują, konsole podbijają polski i światowy rynek. Na świecie walczą o prymat SEGA SATURN i SONY PLAYSTATION (z niecierpliwością czekamy wszyscy na oficjalną premierę NINTENDO ULTRA 64), za nimi zaś wszystkie pozostałe: JAGUAR, SNES, 3DO, itp. Ciekawostką jest fakt, że ich ceny cały czas spadają (nawet u nas, choć na Zachodzie są niższe). Ostatnio jak wlazłem na firmową stronę Sony moje oczy ujrzały taki oto komunikat (piszę ten tekst dnia 12.07.96 o godz. 1:30 rano): Sony Playstation – tylko za 199$. W porównaniu z cenami w Polsce to taniocha. To by było na tyle z ciekawostek. Teraz przejdźmy do faktów. Dla tych, którzy chcą się o nich czegoś więcej dowiedzieć przedstawiam parę adresów:

http://www.sepc.sony.com/SCEA/ondex.html
Tutaj zapraszam wszystkich miłośników konsoli Sony Playstation. Jest to oficjalna strona firmy Sony, na której można znaleźć wiele informacji technicznych o samej konsoli oraz o nowym oprogramowaniu. Gorąco polecam fanom PSX.

http://www.sega.com
To jest również strona firmowa, tyle tylko, że tym razem właścicielem jest SEGA. Znana jest ona głównie z takich konsol jak Sega Megadrive oraz ostatniej konstrukcji - Sega Saturn. Ta druga jest poważnym konkurentem dla PSX. Na tej stronie dowiemy się o najnowszych grach, poznamy konsolę SEGA od strony technicznej. W skrócie: to samo co wyżej tylko, że o produktach SEGI.

http://www.nintendo.com
Strona firmy Nintendo. Można tu znaleźć sporo ciekawych linków dotyczących konsol. Dostępne są także screenshoty z gry Mario 64 na ULTRĘ 64 i wiele informacji dotyczących samej konsoli.

http://www.3do.com
Strona dotycząca konsoli 3DO, o której jakoś ostatnio wiele się nie mówi. Znajdziemy tu dokładnie to samo, pod w pozostałymi adresami.

http://rzserv2.fh-lueneburg.de:8080/jaguar
Jeden z lepszych site'ów dotyczących JAGUARA. Znajdziemy w nim sporo linków oraz informacji zarówno dotyczących konsoli, oprogramowania i czasopism komputerowych zajmujących się tą tematyką

http://www.hyperion/com/usx/index.html
Ten site zainteresuje pewnie sporą liczbę czytelników. Można się tu wymieniać kartridżami lub płytami CD z grami na konsole (oczywiście za zamieszczenie ogłoszenia o chęci wymiany trzeba zapłacić).

W tej części przeważnie znajduje się krótka adnotacja o BBSie, ale ponieważ Borek wyjechał i BBS pewnie wisi, w tym numerze darujemy sobie ten temat.

Żegnajcie szaleni internauci...

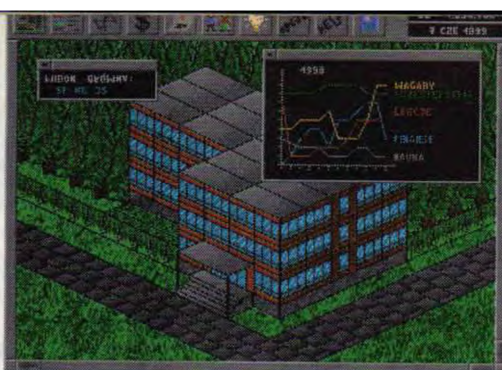
SIMON

P.S
Na koniec dowcip zasłyszany w Internecie:
Ilu programistów potrzeba do wymiany żarówki?
Żadnego. To problem sprzętowy.









„DYREK” czyli CIĘŻKA DOLA DYREKTORA



Byłeś już dyrektorem sieci kolejowej, kolonizatorem asteroidów, zarządcą wesołego miasteczka, kierownikiem narzędziowni w Państwowej Fabryce Wagonów...(no, może nie w takiej kolejności), lecz to wszystko już Ci się znudziło. Pora więc na podjęcie większego wyzwania, którym będzie rozbudowanie, utrzymanie i wprowadzenie na pierwsze strony „Gościa Niedzielnego” tak wspaniałej instytucji oświatowej jaką jest szkoła... W grze „Dyrek” nie jesteś ani budowlańcem, ani architektem, tylko prawdziwym dyrektorem, którym zawsze chciałeś być, by zemścić się za lata cierpienia, poniżenia i niewolniczego życia, przy którym los galernika wydaje być się jak kubek kefiru na pustyni.

Grać można na wielu poziomach trudności, na które wpływ mają czynniki ustalane na początku gry. Wybierasz rodzaj szkoły: od podstawowej przez zawodową, technikum aż do specjalnej, wybierasz bezpieczeństwo terenu, na którym stoi szkoła: od okolic Jasnej Góry po przedmieścia Pruszkowa. Wreszcie rzecz najważniejsza – ilość kasy, czyli jak bardzo podobasz się ministrowi oświaty i kuratorowi wojewódzkiemu. Na początku ustalasz też cele gry. Mogą być różne: zbudowanie największej szkoły na całym terenie byłego Układu Warszawskiego, wysłanie określonej ilości uczniów na dalszą edukację do USA, Wenezueli lub Birmy, wykształcenie ucznia, który w przyszłości zbuduje wehikuł czasu (oczywiście ten rodzaj zakończenia nie będzie możliwy po wybraniu szkoły specjalnej) lub po prostu zarobienie jak najwięcej pieniędzy.

Zaczynasz posiadając niewielką szkółkę z kilkoma klasami, małą salą gimnastyczną i korytarzem. Główne źródła dochodu to wpłaty na komitet rodzicielski i dotacje z oświaty. Im więcej masz uczniów, tym większy dochód, a ilość uczniów zależy od jakości usług oferowanych przez szkołę (pomimo zbieżności słów nie można ze szkoły zrobić miejsca z różowymi tapetami i przewagą miejsc leżących). Szkoła nie może też być za ciasna, co pewien czas należałoby dobudować nowe piętro, albo rozbudować istniejące. Takie rzeczy jak basen, czy boisko podnoszą atrakcyjność szkoły i sprowadzają bogatszych uczniów (większe opłaty na komitet rodzicielski).

Początki są jak zwykle trudne. Pieniędzy brakuje nawet na parę sznurówek, nowi uczniowie mają tylko kilka punktów IQ więcej niż Forrest Gump, a nauczyciele przez Ciebie zatrudniani nie potrafią wytrzeć tablicy. Ale z czasem będzie lepiej. Zajęcia dyrektora to przede wszystkim ustalanie rozkładu zajęć (w każdym rodzaju szkoły), wybieranie przedmiotów zawodowych (technika, zawodówki), a także drobniejsze sprawy (pensje, wycieczki). Czas podzielony jest na lata szkolne. Rok zaczyna się uroczystym powitaniem chlebem i NaCl nowych uczniów, a kończy świadectwami, egzaminami, maturami, pracami dyplomowymi, akademiami, pochodami pierwszomajowymi, sianokosami, emeryturami (niepotrzebne skreślić). W przerwie są oczywiście wakacje. Wakacje to nie tylko czas łapania motylków na łące, chodzenia w krótkich spodenkach i wchłaniania w skórę promieniowania UV, ale przede wszystkim czas remontów i ewentualnej rozbudowy Twojej szkoły (żeby tynk nie sypał się na główki uczniów). Gdy szkoła się rozwinie, może z państwowej stać się prywatną. A wtedy możesz już nauczać czego chcesz i za ile chcesz (przede wszystkim za ile). Żeby nie było za łatwo, Twoja szkoła nie jest jedyną w tej okolicy (jej numer jest co najmniej dwucyfrowy). Tu bardzo przydają się talenty dyplomatyczne. Gdy jesteś w tym dobry, możesz wciskać innym dyrektorom łapówki, kit, a także mniej „utalentowanych” uczniów, a przejmować ich dotacje i uczniów mądrzejszych.

Musisz także dbać o swoją reputację. Uczniowie nie mogą się Ciebie bać, nie mogą jednak mieć nad Tobą władzy. Jeśli nie zapewnisz im rozrywki (wycieczki, dyskoteki, polowania na bizony), możesz pewnego dnia na murach szkoły zobaczyć napisy w stylu: „Precz z dyrekcją”, „Dyrektor na księżyc” lub „Jasiu z VIb na dyrektora!”. Historię Twojej szkoły możesz zobaczyć na wielu wykresach i statystykach. Jest ich całe mnóstwo: ilość opuszczonych lekcji w ciągu roku, średnia ocen, ilość przestępstw w szkole, ilość zrobionych deseczek do mięsa na zajęciach ZPT itd...Wszystko jest wyczerpująco opisane w instrukcji.

Trzeba napisać coś o stronie technicznej gry. Grafika nie jest może w stylu „Sim City 2000”, ale jak na 1. produkcję nowej polskiej firmy jest wystarczająca i czytelna. Muzyka jest wspaniała, ale tylko dla osób często korzystających ze strony 777 w Telegazecie (po prostu nie ma muzyki). Za to sample są całkiem dobrej jakości (szkolny dzwonek, protesty uczniów przed klasówką, okrzyki zadowolenia przed wycieczką). W sumie wykonanie bardzo średnie. Obsługa jest niezwykle prosta (okienka, ikonki, menu). Są też oczywiście wady. Największą jest fakt, że ilość nowych uczniów zależy od wielkości miasta, a na jego rozwój nie mamy prawie żadnego wpływu – trzeba czekać. Potem jednak im lepsza szkoła, tym więcej uczniów (nawet z innych miast). W sumie można tę grę polecić każdemu strategowi (dużo poziomów trudności), ponieważ gra nie wymaga i786DX8 400MHz i CD x12 (jak większość nowych produkcji).

Na koniec Dekalog Dobrego Dyrektora (DDD).

1. Twoja szkoła, Twoim pierwszym domem (dom rodzinny jest Twoim drugim domem).
2. Czas wolny od pracy spędzaj w szkole.
3. Nie rób lekcji w niedzielę (uczniowie lubią wtedy nie przychodzić).
4. Bądź miły dla nauczycieli, uczniów, sprzątaczek, woźnego i palacza w kotłowni, bo wszystko będziesz robił sam.
5. Nie znęcaj się nad uczniami – ich jest więcej.
6. Nie rób za długich wycieczek – uczniom się spodoba i nie wrócą.
7. Nie wprowadzaj zbyt wielu przedmiotów – uczniowie głupieją.
8. Dobro ucznia najwyższym dobrem narodu.
9. Bądź najlepszy,
10. a postawią Ci pomnik.

VOYAGER

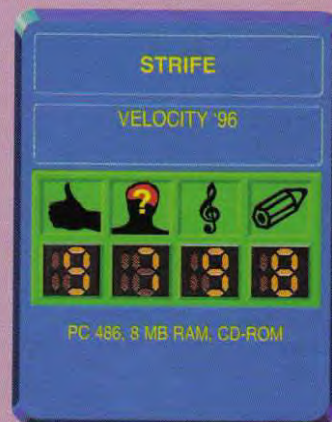


STRIFE

Rycerz z karabinem

Pojawienie się przed paroma laty gry „Hexen" na rynku gier doomopodobnych wniosło pewien powiew świeżości dzięki przeniesieniu przez firmę Raven Software akcji do średniowiecznego świata w mroczną atmosferę fantasy; pojawił się również inwentarz. Nastąpił rozłam na gry typu „DOOM-2000" i „DOOM-fantasy", jednak idea gry pozostała ta sama – strzelaj we wszystko co się rusza. Wyjątkiem była tu gra „System Shock" firmy Origin, gdzie po raz pierwszy pojawiła się fabuła wpływająca na akcję gry i na intensywność strzelania; był to chyba dobry pomysł zważywszy, jakim sukcesem stał się ten produkt.

„Strife" firmy Velocity również jest grą, w której fabuła ma znaczenie pierwszoplanowe. Spotykając różnych ludzi (i nie tylko ludzi) i rozmawiając z nimi zdobywamy nowe bronie i wiadomości, aby ze zwykłego osiłka ze sztyletem, który dopiero co uruchomił grę, przeistoczyć się w prawie boga.











Zaczęło się od tego, że na szczęśliwie żyjących sobie mieszkańców Ziemi spadł straszliwy kataklizm w postaci wielkiej eksplozji, śmiertelnego wirusa, a potem nieznany władca zaczął systematycznie wyniszczać ocalałą ludność lub zmuszać ją do niewolniczej pracy. Ale nie ma tak łatwo! Kilku dzielnych mężów stanu zawiązało ruch oporu zwany Frontem działający na razie w ukryciu. Nie dysponują oni jednak ani dostateczną liczbą żołnierzy, ani odpowiednią bronią, aby móc przeprowadzić atak na władcę (zwanego Orderem). I któż by pomyślał, że właśnie my, którzy dopiero co wykonaliśmy naszą pierwszą misję (zabicie jakiegoś więźnia za 50 sztuk złota) możemy to zmienić? A jednak. Zaczynamy pracę dla Frontu od uwolnienia sprzymierzonych żołnierzy z więzienia. I tu stajemy przed faktem: w tej grze nie wszystko da się zdziałać siłą. Najpierw musimy ubić interes z nadzorcą, wykonać dla niego pewne zadanie, aby dostać przepustkę do więzienia. Tam działamy już w większości sztyletem i kuszą.

Następne misje są już odpowiednio trudniejsze. Zarabiamy coraz więcej pieniędzy, aż nadchodzi misja najważniejsza: Front wychodzi z ukrycia i rozpoczyna otwarty atak na władcę miasta. Jako jeden ze sprzymierzeńców, my również bierzemy udział w ataku na zamek; co więcej, nam przypadnie zabicie Programmera - człowieka, który za tym wszystkim stoi. Gdy już wykonamy zadanie (a nie jest ono wcale takie łatwe!), zdobywamy specjalny miotacz piorunów (coś w stylu BFG) i okazuje się, że jest to tylko jedna z pięciu magicznych części, które są naszym celem gry. Po zdobyciu wszystkich pięciu części właściciel zyskuje kontrolę nad całą Ziemią. A zatem jest o co walczyć.



Podczas gry zdobywamy nowe bronie, takie jak miotacz granatów czy płomieni, rakietnicę i niepozorny, ale bardzo skuteczny karabin maszynowy. Nigdy bym nie pomyślał, że w średniowieczu takim czymś walczono, ale cóż – takie są uroki gier fantasy. Bardzo przydatny okazuje się inwentarz. Po znalezieniu takich przedmiotów jak apteczka czy zbroja, nie musimy ich używać od razu – możemy je zachować na odpowiedniejszą chwilę.

Akcja gry toczy się w średniowiecznym mieście, które w miarę uzyskiwania przez bohatera dostępu do kolejnych dzielnic, okazuje się być naprawdę olbrzymie. Znajdują się tu m.in sklepy z bronią, gdzie możemy po każdej misji uzupełnić nasz arsenał, szpital, w którym możemy się uleczyć, wszystko oczywiście za pieniądze uczciwie zarobione sztyletem i karabinem. Zawsze możemy wskoczyć na chwilę do tawerny, gdzie czasem można zdobyć ciekawe informacje i zarobić u pasera kradnąc jakiś kosztowny przedmiot z sanktuarium. Każdy ważniejszy budynek, taki jak więzienie czy sanktuarium stanowią oddzielne mapy, po których się poruszamy wykonując nasze misje. W orientacji w terenie bardzo pomocna okazuje się, oprócz mapy, Blackbird – przewodniczka, której miły głos słyszymy podczas całej gry. Prowadzi nas ona w odpowiednie miejsca, doradza i nierzadko rzuca dowcipne komentarze. Ten pozornie mało znaczący element bardzo umila grę – w naszej walce o przetrwanie w zimnych murach zamków nie jesteśmy samotni.

Grafika w „Strife" nie odbiega niczym od standardu 320x200x256. Jako że gra ta została oparta na enginie „Dooma", realizmem i płynnością animacji bardzo go przypomina. Dźwięk i muzyka, bardzo dobrej jakości, oraz bardzo wiele mówionych sekwencji wpływają na mroczną atmosferę średniowiecznych zamczysk tak jak „Doomowi" przypisuje się niepowtarzalną atmosferę opuszczonej stacji kosmicznej.

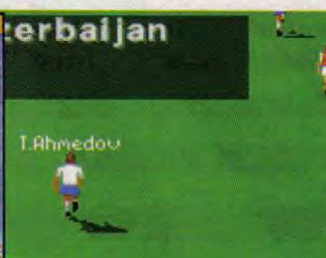
Jedyny element, którym „Strife" różni się od pozostałych gier tego typu, jakie ostatnio się pojawiły, to bardzo ciekawa fabuła, która w połączeniu z niezłą grafiką i bardzo dobrym dźwiękiem sprawia, że gra wciąga na całe godziny.

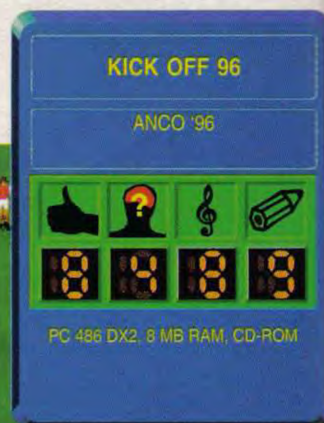
WERNER

KOPANINA PO RAZ CZWARTY









Na rynku komputerowym pojawiło się ostatnio parę piłek nożnych. Wszystkie (no, może prawie) posiadały engine 3D. Tak samo jest z nowym produktem firmy ANCO „Kick Off 96".

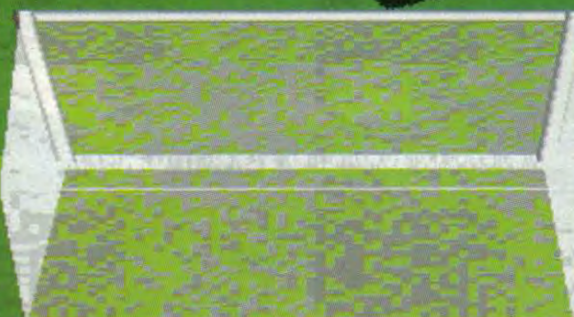
Jest to czwarta z serii „Kick Off" piłka nożna. Różni się ona od poprzedniczek szczególnie grafiką i dźwiękiem. Szczerze mówiąc „KO 96" jest po prostu rewelacją w porównaniu do poprzednich części. Szczególnie „Kick Off 3" w wersji na PC był na takim poziomie, że aż szkoda mi miejsca, żeby coś o nim napisać.

OPRAWA

W „KO '96" grafika stoi na bardzo dobrym poziomie. Tak jak w „FIFA 96" albo „Actua Soccer" możemy zmieniać widoki podczas gry. Nowością jest, że oprócz widoku 3D możemy grać na starym 2D. Jest to dobre rozwiązanie, jeżeli ktoś nie może się przestawić z jednego sposobu gry na drugi.

Mamy możliwość gry w trybie SVGA i VGA (do tego pierwszego wystarczy 486 DX4).

W menu towarzyszy nam fajna muzyczka, a podczas meczu efekty dźwiękowe. Te drugie są wykonane perfekcyjnie. Widownia po prostu żyje. Do tego dochodzi oczywiście świetnie zrobiony komentarz. Komentator wymienia nazwiska zawodników biorących udział w akcjach!



NOWINKI...

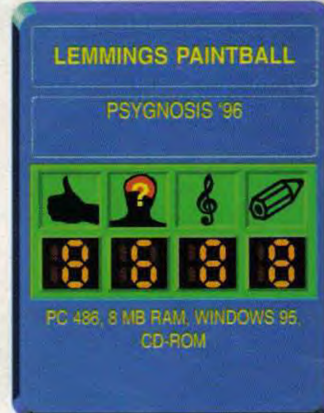
W „KO '96" zastosowano parę nowych rozwiązań, co oczywiście sprawia, że gra jest jeszcze atrakcyjniejsza. Już na samym wstępie urzekło mnie przedstawianie zawodników. Komentator prezentuje każdego zawodnika z obu drużyn, co na samą grę nie ma wielkiego wpływu, ale z pewnością buduje atmosferę. Pomysłem rzadko stosowanym, a wykorzystanym w tej grze jest wbieganie lekarzy i opatrywanie zawodnika. Prócz nich znaleźć można parę innych ciekawostek nie rewolucjonizujących samej gry, ale w przyjemny sposób rozbudowujących oprawę meczu.

PODSUMOWANIE

„Kick Off 96" jest bardzo dobrze wykonaną piłką nożną i może stawać do boju z takimi produktami jak „FIFA 96" czy „Actua Soccer". Oprócz wysokiego poziomu graficznego i dźwiękowego przemawiają za tym nowe pomysły i rozwiązania, które zastosowali autorzy tej gry. Jedyną wadą, którą dostrzegłem (może mi się tylko wydaje) jest nierealistyczne zachowanie piłki tzn. ta piłka jest „za ciężka" – po wybiciu w górę spada jak kamień. Poza tym mankamentem gra jest po prostu czadowa.

SIMON

LEMMINGS PAINTBALL



Lemmingi...któż on nich nie słyszał? Te małe włochate stworzonka zasłynęły dzięki serii gier logicznych pod takim właśnie tytułem. Było parę części zwykłych lemmingów, takich w których widok był w rzucie 2D. Niedawno ukazały się „Lemmings 3D", które wzbudzały różne odczucia u różnych osób. Co łączyło te wszystkie części? We wszystkich należało przeprowadzić te małe stworzonka do wyjścia. Teraz, w nowej grze z serii o lemmingach ten wątek odrzucono.

OH NO, NO MORE!

Nie bójcie się, nowa gra firmy Psygnosis pod tytułem „Lemmings Paintball" coś innego niż poprzednie części Lemmingów.

Tutaj widok na pole akcji przedstawiony jest w rzucie izometrycznym i głównym wątkiem gry (jak sama nazwa wskazuje) jest strzelanie z pistolecików kuleczkami z farbą – paintball.

Grafika w LP jest na przyzwoitym poziomie. Dodatkowo po przejściu kolejnego poziomu pojawia się nam animacja. Dodajemy do tego fajną muzyczkę z efektami dźwiękowymi z poprzednich części lemmingów i otrzymujemy fajną gierkę. Teraz może trochę o obsłudze i samej grze.

W LP dostępne jest kilka poziomów trudności. Pierwsze dwa to dziecinna zabawa, wprowadzenie. Pozostałe natomiast są już przeznaczone dla ludzi zręcznych, z refleksem i mało myślących tj. strzelających do wszystkiego co się rusza.

Można się dostrzec podobieństwa pomiędzy „Cannon Fodder", a opisywaną przeze mnie grą. W obu najpierw strzelasz, a później się zastanawiasz do kogo. A więc, zaczynamy.

W grze możemy sterować maksymalnie czterema lemmingami. przeważnie każdy ma ze sobą naładowny pistolet. Jeżeli jednak tak nie jest, to na planszy muszą się znajdować magazynki z farbą. Głównym celem gry jest wybicie wszystkich wrogich lemmingów i zebranie przez wszystkich chorągiewek. Uwaga: każdy lemming może zebrać tylko jedną.

Aha, w „LP" zastosowano sytem kodów tzn. po przejściu każdego poziomuotrzymujemu kod i gdy chcemy później kontynuować rozgrywkę, należy go wpisać.

OH YEAH!

Fajna muzyczka i efekty dźwiękowe, animacje to tylko niektóre z atutów gry. Głównym jest jej grywalność. Każdy kto spróbował zasiąść do „LP" zrozumie mnie.

Dlatego z czystym sumieniem polecam Wam tę może nie przebojową, ale jakże grywalną grę.

SIMON





Zabawka w ładnym opakowaniu

Firma Sensible Software znana jest już ze swojego charakterystycznego sposobu pisania gier sportowych. Programiści z SS nie zakładają, że gra sportowa powinna przede wszystkim odzwierciedlać daną dyscyplinę sportu – gra jest grą i ma po prostu bawić, niekoniecznie swoim realizmem. Trzeba przyznać, że robią to w sposób bardzo dobry.

Jak w każdej grze sportowej możemy brać udział w różnego rodzaju zawodach: od pojedynczego sparingu z kolegą (lub dwoma czy trzema) albo z komputerem, po cały sezon rozgrywek. Jak wiadomo, w golfie nie ma innej punktacji oprócz wygrywanych nagród pieniężnych – im więcej wygrywamy, tym wyższe mamy miejsce. Po każdym turnieju wyświetlana jest lista najbogatszych zawodników; każdy turniej ma też ustaloną wysokość nagrody. Do wyboru mamy 25 miast, każde z charakterystycznym dla siebie polem golfowym.

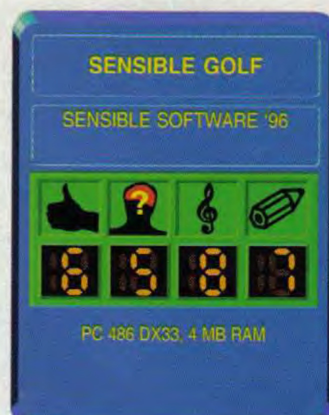
„Sensible Golf" ani w wyglądzie interfejsu gracza ani w grafice nie odbiega niczym od stylu, w jakim pisane były poprzednie produkty tej firmy. Tutaj również możemy w prosty sposób edytować wygląd naszego zawodnika, golfiści na polu gry wyglądają jak z filmu rysunkowego, użyty jest ten sam tryb graficzny. Tej ładnej całości towarzyszy miła dla ucha muzyczka, również typowa dla gier firmy Sensible. Nowością jest fakt, że grę można uruchomić pod Windows NT – są to więc w praktyce dwie wersje: 16 i 32-bitowa.





Gracze, którzy od gier sportowych oczekują, że dowiedzą się wielu informacji o danej dyscyplinie sportowej, z pewnością nie będą zadowoleni z „Sensible Golf". Nie jest to gra, na podstawie której można wynieść jakiekolwiek ważniejsze wiadomości o golfie. Podczas gry decydujemy jedynie o kierunku uderzenia piłki i o sile uderzenia. Nawet o dobór odpowiedniego kija nie musimy się martwić – jest on wybierany automatycznie. Nie ma również wiatru (jedynie przy samym dołku pojawia się pewne utrudnienie w postaci nierówności terenu zmieniających tor piłeczki) – rozgrywka jest więc bardzo uproszczona. Dlatego „SG" jest raczej przyjemną zabawką na wolne chwile niż profesjonalnym trenerem komputerowego golfa; polecam raczej młodszym graczom ze względu na dobrą oprawę graficzną i muzyczną.

WERNER





Primal Rage

BIJ, ZABIJ!

Dość dawno temu, przechadzając się po podziemiach Dworca Centralnego, zachęcony wesołymi okrzykami zajrzałem do jednego z salonów gier. Oczy me przykuła grupka młodzian skupiona wokół jednego z licznych automatów. Ciekawość nie pozwoliła mi nie sprawdzić, w co grali. Kiedy wreszcie udało mi się dopchać na tyle blisko, by móc spojrzeć na ekran, oczom mym ukazała się niezwykła bijatyka. Zamiast typowych mangowych postaci z gier typu „Street Fighter" na ekranie walczyły dwa pięknie wyrenderowane dinozaury, którym przyglądała się gromadka pożeranych co i rusz ludzi. Gra, a zwłaszcza animacje były niesamowite – postanowiłem że zagram w to cudeńko, ale niestety nie udało mi się dopchać do manetek. Odszedłem więc z kwitkiem... Kiedy po raz kolejny los rzucił mnie w podziemia Dworca, automatu z „Primal Rage" już nie było. Myślałem że nigdy już nie zagram w tę grę, aż tu pewnego dnia w redakcji pojawiła się jej wersja na Amigę 1200.

W „Primal Rage" walczymy pradawnymi, przebudzonymi uderzeniem gigantycznego meteorytu bogami. Bogowie ci przyjęli postać siedmiu gigantycznych potworów, jaszczurów lub małp przypominających King Konga i walczą o wiernych, którzy są zdegenerowani po uderzeniu meteora.

Zadaniem gracza jest pokonanie wszystkich pozostałych bogów i przejęcie kontroli nad całą planetą. Dokonać tego można wygrywając w kolejnych pojedynkach obszary, którymi władają przeciwnicy. Na zakończenie trzeba stoczyć jeszcze finałową walkę ze wszystkimi przeciwnikami po kolei, ale pomiędzy kolejnymi rundami nie odnawia się energia.

Zanim rozpocznie się grę można sobie potrenować lub ustawić opcje, które są w tym programie dość liczne i mogą być ustawiane na wiele sposobów. Są to poziom trudności (16!), liczbę możliwych kontynuacji, liczbę rund, modyfikatory uderzeń. Możliwe jest również wyłączenie efektów Gore czyli krwi, pożerania ludzi i fatality.

Sterowanie monstrami jest dość trudne do opanowania. Mimo tego że każdy z dinozaurów posiada sekretne ciosy, gra nie jest tak wciągająca jak „Mortal Kombat" czy „Street Fighter". Gra się nieco bardziej chaotycznie i odniosłem wrażenie, że nad potężnym wojownikiem nie panuje się w pełni. Grafika jak na możliwości A1200 nie jest rewelacyjna, co w sumie stawia ją na poziomie porównywalnym z „Taekwondo Masterem". Jeżeli ktoś lubi bijatyki, to może sobie w nią pograć nie bez przyjemności. Automatowemu oryginałowi raczej nie dorównuje.

BADJOY

P.S. Niestety, gra nie daje się zainstalować na twardym dysku i o ile nie jesteśmy posiadaczami dodatkowej stacji dysków, skazani jesteśmy na ciągłe wachlowanie dyskietkami.















LEGENDS

Czasownik, czyli podróżujący przez czas

Chyba wszyscy rozsądni ludzie wiedzą, że księżyc jest zrobiony z sera. Na tym właśnie ciele niebieskim (Czy księżyc jest niebieski? Nie wiem jestem daltonistą), a właściwie na jego ciemnej stronie mieszkają sobie pewne istoty. Czy nazywają się ciemniaki? ... Nieważne! Liczy się to, że jest to bardzo stara rasa żyjąca już na długo przed tym, zanim na ziemi pojawiły się dinozaury, że o ludziach nie wspomnę. Właśnie, to przez te istoty w teorii ewolucji znajduje się brakujące ogniwo, a to za sprawą ich eksperymentów genetycznych na ludziach. Właśnie od czasu gdy kosmici spowodowali pojawienie się człowieka, stał się on obiektem ich zainteresowania. Liczne wojny jakie prowadził i wszystkie rzeczy jakie robił, by przetrwać na swej planecie dostarczały wiele rozrywki kosmitom. Seriale dotyczące Ziemi zajmowały zawsze czołowe miejsca na rankingach programów telewizyjnych o największym audytorium.

Niestety ostatnio Ziemianie za bardzo zaangażowali się w ruchy ekologiczne i walkę o pokój, a co za tym idzie stali się o wiele spokojniejsi. Niestety jest to nudne i ufoki postanowiły zrobić coś, by nadal móc cieszyć się swoją ulubioną rozrywką.

Dwóch szalonych naukowców odkryło bramę czasu dzięki, której mogli się przenosić w czasie. Postanowili wyruszyć w przeszłość, by w czterech epokach zostawić różnorodne bronie. Miało to na celu wzbudzenie u ludzi agresji i nienawiści, tak by ich potomkowie kontynuowali walkę. Działania dywersyjne przeprowadzili w czterech punktach czasoprzestrzeni: w przedkolumbijskiej Ameryce, Egipcie faraonów, Anglii króla Artura i starożytnych Chinach.

Nie wszystko jest jeszcze stracone! Na szczęście pewien angielski profesor wymyślił sposób na podróżowanie w czasie. Za pomocą specjalnego urządzenia jest on w stanie przesłać duszę człowieka w przeszłość, by mogła tam przez jakiś czas zamieszkać w ciele kogoś zupełnie, ale to zupełnie innego.

Właśnie Ty, mój drogi Billy, asystencie profesora, odbędziesz podróż po bezmiarach czasu, by po raz kolejny uratować Ziemię!

To tyle jeżeli chodzi o legendę. Zajmijmy się grą. „Legends" to skrzyżowanie zręcznościówki z przygodówką. Twoim zadaniem jest poruszanie się Billym w ciałach czterech mieszkańców przeszłości (w każdym poziomie kim innym) i wykonywanie różnych zadań. Możesz rozmawiać z przyjaźnie nastawionymi postaciami, dzięki radom których będziesz wiedział, co należy w grze zrobić (możesz też przeczytać solution, który znajdzie się za miesiąc gdzieś na TS YELLOW PAGES). Musisz uważać na wszystkie nieprzyjaźnie nastawione za sprawą kosmitów istoty, których niestety jest o wiele więcej niż przyjaciół. Niektóre z nich to fafniaki, ale niektórzy są naprawdę groźnymi przeciwnikami potrafiącymi odebrać wiele energii. O wielkich bosach, których jest na każdym poziomie kilku nie wspomnę. Na szczęście możesz się bronić; na początku ucieczką, a później w każdym ze światów możesz odnaleźć trzy bronie, z których oczywiście będziesz umiał zrobić użytek.

Rozwiązując średnio skomplikowane zagadki w celu wypełnienia zła natkniesz się kilka razy w każdej epoce na wielkich bosów. Jeżeli uda Ci się ich pokonać, weźmiesz udział w bonusowej grze, w której będziesz miał okazję dorobić kilka dodatkowych kontynuacji. W każdym ze światów grasz w co innego, co znakomicie urozmaica rozrywkę.





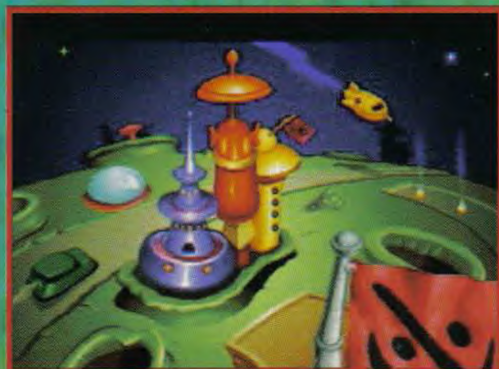


Trzeba przyznać, że „Legends" przypomina nieco „Speris Legacy", jest zrobiona równie dobrze i z podobnym poczuciem humoru. Grafika jest kolorowa i zabawna, muzyka cieszy ucho, a zabawne dialogi i sytuacje powodują, że w grę aż chce się grać. Jednak w „Legends" został położony większy nacisk na stronę zręcznościową kosztem przygodowej. Ja osobiście trochę żałuje, ale na pewno wielu graczy poczyta to za zaletę. Szkoda też, że nie można zapisywać stanu gry. Wprawdzie są kody, ale dostaje się je dopiero po skończeniu poziomu, a to może potrwać nawet kilka godzin.

Ze spraw technicznych dodam jeszcze, że gra zajmuje sześć dyskietek. Na szczęście daje się zainstalować na twardym, a jeżeli tego nie zrobimy, to jest ona tak zrobiona, by wachlowanie dyskami ograniczyć do minimum.

„Legends" to bardzo fajna i miła gra. Sam spędziłem nad nią wiele godzin. Nie żeby była jakoś specjalnie trudna. Po prostu gra się w nią z ogromną przyjemnością. Zresztą spróbujcie sami. Polecam.

BADJOY







Uniwersytet

Uniwersytet taktyczny, czyli o strategii słów kilka

Długo Naczelny wiercił mi dziurę w brzuchu zanim zrozumiałem, że jedynym lekarstwem na jego natręctwo jest napisanie niniejszego felietoniku (o przepraszam, wykładu). Jego tematem ma być, jak się nietrudno domyśleć, strategia w grach komputerowych. Dla porządku (a porządek się w tym „wykładzie" przyda, oj przyda) daruję sobie całą gałąź gier finansowych, skupiwszy się jedynie na produktach zwanych wojennymi. Z góry przepraszam wszystkich, jeśli zda im się, iż prawię truizmy i banały (a o to niesłychanie łatwo na tym poziomie ogólności).

Ze strategią jest podobnie jak z samoograniczeniem picia alkoholika. Pije tylko w dwóch wypadkach: kiedy pada i kiedy nie pada. W przekładzie na język zrozumiały dla każdego – zawsze trzeba być silniejszym od przeciwnika i potrafić tę przewagę wykorzystać. Cóż to za sztuka być silniejszym i zwyciężyć? Żadna. Sztuka tę przewagę stworzyć. Nie zawsze zachodzi ta szczęśliwa okoliczność, że 100.000 naszych żołnierzy goni po polu bitwy 1 przeciwnika rywalizując o palmę pierwszeństwa w konkurencji „Rozstrzyganie losów bitwy". Zazwyczaj w grach komputerowych to armia przeciwników liczy setki czy tysiące, a przeciw niej staje garstka naszych (zawsze łatwiej dodać do scenariusza 100 przeciwników zamiast wymyśleć 20 inteligentnych).

Z zasady głównej można wyprowadzić dwie podzasady: należy bronić się tam, gdzie przeciwnik atakuje i koncentrować podczas ataków takie siły, by przeciwnik nie mógł się obronić. Obie doskonale sprawdziły się w największych bitwach historii (jestem na świeżo po „War College'u" – gra bardzo á propos). W obu przypadkach należy stosować manewr po liniach wewnętrznych, polegający na przesłonowej linii obrony i skupieniu sił głównych tam, gdzie jest wróg (gdy się bronimy) lub tam gdzie go nie ma (gdy atakujemy). Manewr ten wykorzystał chociażby hetman Koniecpolski, który w ten sposób pobił Szwedów pod Czarnem w kwietniu 1627 roku, zdobywając im przy okazji 4 większe miejscowości i biorąc do niewoli korpus wojsk jeźdźczych. Fakt, iż zastosował go w wersji bardziej finezyjnej niż mówi teoria, albowiem w planach swej operacji uwzględnił wystąpienie z brzegów Wisły i, co ważniejsze, nie przeliczył się!

Wiem, wiem, to historyczne nudy. W praktyce sprowadza się to do tego, że kiedy w „Warcrafcie II" komputerowe ogry (lub wręcz przeciwnie) zaczynają się pojawiać z określonej strony, należy czym prędzej skierować tam gros swych sił w celu jak najszybszego odparcia przeciwnika. Ponieważ komputer zazwyczaj przyzwyczaja się do miejsca ataku, umieszczenie tam większości obrońców z dużym prawdopodobieństwem rozwiązuje nasz problem. Inna sprawa, że „Warcraft II" inteligencją sztuczną nie błyszczy i należałoby podać dla przykładu inny tytuł, w którym trzeba byłoby wysilić szare komórki. Tym z pewnością może być „Settlers II", gdzie przeciwnicy są bardzo dobrze zorganizowani, a obrona w stażnicach wspomagana jest w razie napaści rycerzami z pobliskich wież, zamków czy magazynów. W „Warcrafcie" czy „Settlerach" nie mamy jednolitej linii frontu, ale podobnie postępujemy chociażby w grach serii „V for Victory" czy „Battleground" (choć w tej ostatniej akurat są jedynie namiastki frontu). Tu jednak należy zostawić dla przyzwoitości jakieś oddziały przesłonowe, nawet słabe, i wspierać je w razie ataku.

Z atakiem jest niemal tak samo jak z obroną. Skupiamy się na jednym kierunku natarcia (nie próbować natarć rozbieżnych jak Rosjanie w 1916, którzy radośnie pobiegli na Prusy – 100.000 zabitych rannych i zaginionych bez najmniejszego pożytku, a w chwilę później na Galicję – tu się udało koledze Brusiłowowi, zrobił spory wyłom i rozbił dwie armie; ale z tymi 100.000 mógłby zrobić większy), wybieramy najsłabsze punkty obrony i... wróg ma pecha. W grach, w których nie ma linii frontu możemy ataki koncentrować na oddziałach nieprzyjacielskich, odbierać mu kolejno warownie, mając jednak cały czas na uwadze skupianie własnych sił (nie odbijać terytorium o kształcie szachownicy, tylko zwarte tereny). W grach, gdzie stoimy frontem do klienta (wszak kultura nakazuje), trzeba czymś przesłonić nasze zaplecze, a w miarę osiągania powodzenia włączać do akcji stojące dotąd bezczynnie jednostki (jak się prowadzi pościg utrzymanie linii frontu przestaje być ważne).

W przypadkach, gdy wojska nie tworzą linii frontu, a te w grach przeważają, mamy jeszcze jeden doskonały sposób nękania wroga – wypady na tyły. Klasycznym przykładem niebywałej ich użyteczności jest „Conquest of the New World". Zazwyczaj nie jesteśmy w stanie zdobyć i utrzymać tam miasta zdobytego na tyłach wroga. Ale zdobyć i zniszczyć? Nic łatwiejszego, nawet jeśli wrogowi wydaje się, że jest przygotowany na atak.

Coraz częściej w grach wrogowi nie jest bez różnicy czy atakujemy je od frontu, ze skrzydła, czy też ze strony najmniej sprzyjającej obronie (np. „Steel Panthers", której druga część ukaże się niebawem). Warto zatem docenić uroki obejścia, oskrzydlenia, czy pozornego odwrotu. Doskonałym przykładem jest choćby bitwa pod Pharsalos i manewr oskrzydlający Cezara, w którym wzięło udział całe prawe skrzydło jego wojsk (do sprawdzenia w „War College"; nie, naprawdę jej dystrybutor nie zapłacił mi za reklamę), ale też bitwa pod Legnicą (w niezbyt chwalebnej roli baranów rzeźnych wystąpili m.in. nasi rycerze; tej bitwy jak i innych z polskiej historii zapewne prędko nie ujrzymy w postaci gier, a szkoda).

Oczywiście nie chciałem w tym artykule powiedzieć, że strategia sprowadza się do jednej zasady. Byłoby to z pewnością wygodne, choć mało akademickie. Strategie to jeden z niewielu rodzajów rozrywki, pozwalający spędzić długie godziny przed komputerem przy tej samej grze przeżywając zupełnie nowe sytuacje i stając przed zupełnie nowymi wyzwaniami. Zatem tak naprawdę należy tak dowodzić wojskami tak, jak podpowiada intuicja i cieszyć się, jeśli są tego pozytywne efekty. Przed komputerem nie spoczywa na nas przecież historyczna odpowiedzialność za losy kraju czy świata paraliżująca niekiedy poczynania wielkich wodzów.

Sir Haszak

OKOSTNA

TRYBUNA PODRZEGACZY

Wielcy ludzie wszechczasów – politycy

Sezon ogórkowy w pełni (ogórki w kilku odmianach gatunkowych dostępne niemal wszędzie), więc z tego lub innego powodu postanowiliśmy zrobić inwentarz osób wielkich wyprzedzających swe epoki i przerastających współczesnych sobie jeśli nie o głowę, to przynajmniej o koniuszki włosów. W gronie 5 największych nie znajdzie się z pewnością Leonardo da Vinci i inne oklepane osobistości encyklopedyczne, które wynalazły koło, lakier do paznokci czy biegunkę. Skupiliśmy się bowiem na mężach stanu, a ci z natury nie robią nic innego, prócz zmiany stanu swych żon. Z pewnością nasz wybór najwybitniejszych okaże się świeży, jędrny i pozbawiony kompleksów.

Rzecz prosta najprościej byłoby wziąć ostatni numer dowolnego dziennika i przepisać pierwsze 5 nazwisk polityków, ale zwykła uczciwość nakazuje nam sięgnąć po osoby szczególnie zasłużone i większości już nieżyjące, by nie padło podejrzenie o lansowanie tej czy innej partii przed wyborami. Od razu zaznaczamy, poniższy wybór jest całkowicie subiektywny, pozbawiony jakiejkolwiek podstawy naukowej, legislacyjnej, a także ustawodawczej i w tym świetle (a nawet w ciemności) nielegalny, a nawet pozbawiony pozorów legalności. Wszystkie przedstawione postacie są podobne do siebie samych i nie ponoszą winy za to, co wydrukowaliśmy, bo wydrukowaliśmy to, co nam ślina na język przyniosła, skąd zresztą kapała (miała prawo przed obiadem) przez co mieliśmy mokre klawiatury i niewygodnie się pisało.

Osobą, której z pewnością należy się uznanie za nonkonformizm, była **Wanda, co nie chciała Niemca**. Teraz znaleźć taką, co by nie chciała, byłoby raczej trudno.

Osobistością, zasługującą na miano pierwszego władcy-humanisty jest (fanfary) polski książę z dynastii Piastów **Leszek Biały**. Wsławił się on tym, iż jako pierwszy nieproszony i sam z siebie rozpoczął renesansowy nurt humanizmu (zresztą o tym nie wiedząc, bo nazwano go tak w XIX w.), którego to początki niesłusznie wywodzone są z Włoch. Otóż zaproszony na wyprawę krzyżową Leszek oświadczył papieżowi, iż do Palestyny nie pojedzie, gdyż brak tam piwa i miodu, bez których żyć się nie da! A czymże był humanizm filozoficzny jak nie koncentrowaniem się na potrzebach człowieka i patrzeniem na świat przez ich pryzmat?

Mniej więcej z tego samego okresu pochodzi niesamowity wizjoner polityczny książę **Bolesław Łysy** zwany także **Rogatką**. On to będąc w potrzebie finansowej sprzedał Brandenburczykom ziemię lubuską, bo najwyraźniej przewidział, że w niespełna 700 lat później ziemie te wrócą do Polski. Dał przykład jak można ciastko zjeść i jednocześnie je mieć (przeciwnieństwem był austriacki arcyksiążę Ferdynand, który nie dość, że dał się zastrzelić, to jeszcze w ten sposób wywołał wojnę, którą później jego kraj przegrał).

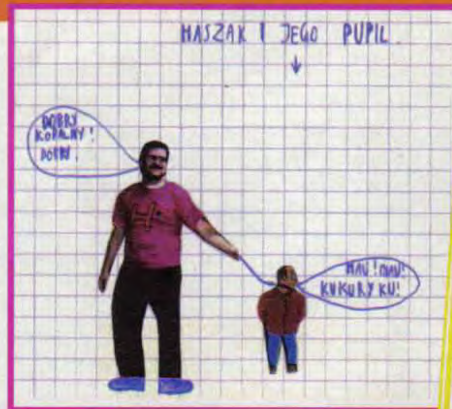
Tytuł wybitnego administratora posiadającego szczególny dar zarządzania kadrami należy się królowi angielskiemu **Henrykowi VIII**, któremu udało się przeżyć siedem żon w dobrym zdrowiu. Biorąc pod uwagę fakt, iż nie mógł on wzorem władców Orientu poślubić kilku niewiast jednocześnie, osiągnięty przez niego wynik należy udać za zaskakująco dobry, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę jego eksponowaną pozycję. Dodatkowo był to jeden z niewielu tak zakochanych polityków, że dla poślubienia kolejnej żony gotów był zmienić wyznanie nie tylko swoje, ale i swego kraju.

Na miano najbieglejszego dyplomaty wszechczasów zasłużył wybitny umysł prowadzący politykę ekspansywną, ale w białych rękawiczkach, arcylis forteli, mistrz logicznego wywodu, któremu Machiavelli mógłby czyścić buty, a Talleyrand podkuwać wielbłądy – przywódca libijski **Mu'ammar Al-Kaddafi**. Najpierw próbował kandydować na prezydenta Włoch powołując się na to, że ma prawo, bo urodził się w Libii, która w tym czasie była pod okupacją włoską. Kiedy ta chytra próba przejęcia władzy we Włoszech nie powiodła się, wystosował list do burmistrza Wenecji. Udowadniał w nim, iż Wenecja jako w przeszłości samodzielna republika powinna znów decydować o swych losach: wystąpić z Włoch i przyłączyć się do Libii. Ten chwyt (zdecydowanie poniżej pasa) również się nie powiódł, ale determinacja naszego bohatera pozwala nam z niecierpliwością oczekiwać kolejnych inicjatyw.

Mamy nadzieję, iż nasi politycy zechcą skorzystać ze wskazanych wzorców, co może w żaden sposób nie zmieni sytuacji w kraju, ale z pewnością wpłynie pozytywnie na wizerunek Polski w świecie, przynajmniej trzecim, do którego dzięki naszym niewątpliwym sukcesom możemy już aspirować.

Biorąc pod uwagę, iż ten numer naszego wędrującego organu poświęciliśmy na kompletne bzdety liczymy na łagodny wymiar kary i prosimy o nienadsyłanie listów określających jego zawartość jako „bez sensu", bo to akurat już wiemy.

Dyskryminator Progowy



TU UFOL! Porwaliśmy ogórka! ChCEMY PACZKI popularnych ZAPAKI ... nie TO nie.

Ja rozumiem że należy pomagać [illegible], ale to już przesada.....



PROSZĘ WYDRUKOWAĆ PONIŻSZE ZDANIE:

AAAAAAAAAAAA...!

DZIĘKUJĘ.

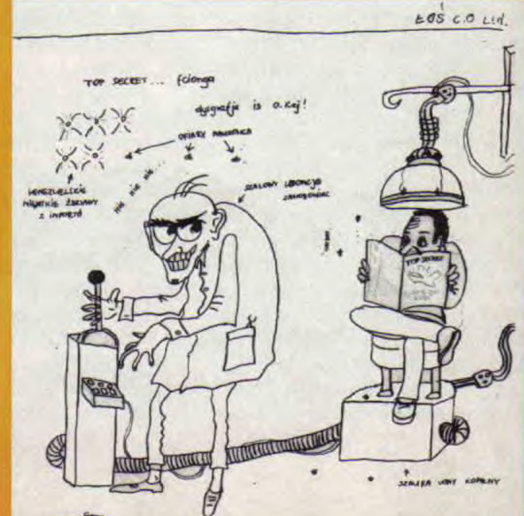
MAGNESIK



OTO WSPANIAŁE PIWO NAJNOWSZEJ GENERACJI. ZWIE SIĘ „TOP SECRET". MA ATEST HASZAKMENA (H), STANDART WYMOGÓW „TS"

PAMIĘTAJ!!! KUPUJ TYLKO PIWO ZE ZNACZKIEM „NIE TESTOWANE NA ZWIERZĘTACH"

MADE BY KEFIR IN ART GALERY OF ERROR COMPUTERS




TYRIAN
kosmiczna strzelanka


WILKOŁAK
przygoda w mrokach średniowiecza


NOC
'renderowana' przygodówka


STARSHIP CA
gra strategiczno - przygodowa


BASTION
rozbudowana gra strategiczna


MEGA BLAST
zręcznościówka oparta na motywach 'Dyna blast'


DOM SPOKOJNEJ STAROŚCI
dom starców na wesoło


SKAUT-KWATERMASTER
'komiksowa' przygodówka


STALOWE NERWY
'Doomopodobna' strzelanina


ŁOWCA GŁÓW
rozbudowana labiryntówka


ESKADRA
'komediowa' strzelanina


OLIMPIADA
symulator sportowy


SKARB TEMPL.
digitalizowana przygodówka


FOREST DUMB
dynamiczna, przebojowa zręcznościówka


MR. TOMATO
gra platformowo - zręcznościowa


RAJD P. POLSKĘ
samochodowa podróż przez Polskę


BRYDŻ
komputerowy brydż


KOSMOS
gra strategiczno handlowa

AMIGA

Alien Target (3 d)	29,00
Arnie II	25,00
Brydż	25,00
Eskadra (2 d)	29,00
Forest Dumb (2 d)	29,00
Frankenstein	17,00
International Soccer	25,00
Liga Polska Manager (3 d)	29,00
Łowca Głów (2 d)	25,00
Mega Blast	25,00
Mr. Tomato (3 d)	29,00
Olimpiada (2 d)	29,00
Rajd przez Polskę (2 d)	29,00
Sen (3 d)	29,00
Sink or Swim (2 d)	25,00
Skarb Templariuszy (3 d)	29,00
Skaut Kwatermaster (3 d)	29,00

PC

Bastion 3.5"/CD	49,90
Body Slam Wrestling	29,00
Dom Spokojnej Starości	43,00
Frankenstein	43,00
International Soccer	29,00
Isle of the Dead	43,00
Kosmos	43,00
Manager Piłkarski	29,00
Mega Blast	29,00
Noc 3.5"/CD	49,90
Skaut Kwatermaster	43,00
Stalowe Nerwy	43,00
Starship Command	49,90
Sołtys	43,00
The Machines	29,00
Tyrian	43,00
Wilkołak	43,00

Uwaga: ceny aktualne do ukazania się następnego numeru gazety!

LK AVALON

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

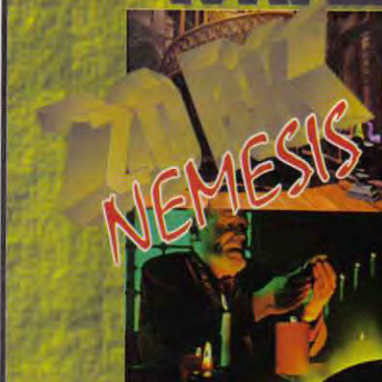
Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł.

Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej. Wszystkie gry z gwarancją!

Zamów grę, którą chcesz kupić w naszej firmie, a otrzymasz specjalną cenę z 10% upustem

CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ ?!

DLA PIERWSZYCH 100 KLIENTÓW NAGRODY NIESPODZIANKI









EXPECT NO MERCY	97,69
DAGGER'S RAGE	64,92
WING COMMANDER IV	131,68
SHIVERS CD-ROM	93,50
NBA LIVE 96	93,50
VIRTUOSO CD	66,19
PSYCHIC DETECTIVE	93,50
ENCYCLOPEDIA OF GAMES	48,78
INTERNET CONNECTION	13,93
MEGAPAK 5	109,39
ACTUA SOCCER CD-ROM	85,00
SUPER 10 PACK CD-ROM	104,51
MORTAL KOMBAT 3	124,72
TEENEGENT CD-ROM	45,25
ACTION SOCCER CD-ROM	52,69
GRAND PRIX MANAGER	93,50
DIG CD-ROM	110,50
EUROFIGHTER 2000 TFX 2 CD-ROM	131,75
CAESAR II	93,50
JOHNNY BAZOOKATONE CD-ROM	83,30
SHOCWAVE CD-ROM	93,50
PITFALL	72,13
MECHWARRIOR 2	84,59
MEGATRIPAK 3*CD-ROM	42,62
AUTO ALMANAC'96	45,83
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU PL. CD-ROM	89,25
HEROES OF MIGHT&MAGIC CD-ROM	102,00
CYBERMAGE CD-ROM	93,50
THE DAY OF DARK FORCES	44,00
ATLAS ŚWIATA CD-ROM	89,00

PIERWSZY W PEŁNI PROFESJONALNY KOMPUTEROWY MANAGER ŻUŻLOWY

Nareszcie możesz sprawdzić się jako manager własnej drużyny i poprowadzić ją do zwycięstwa

Pełne składy drużyn na sezon '96
Opcja gry do czterech graczy równocześnie
Doskonałe efekty dźwiękowe, muzyka również bez karty muzycznej
Dostępne wszystkie opcje występujące w prawdziwym sporcie
Możesz zostać managerem każdej znanej drużyny żużlowej lub stworzyć własną i poprowadzić ją do zwycięstwa
Program gwarantuje Ci doskonałą rozrywkę na wiele wieczorów
Program zawiera profesjonalne sceny wideo z najbardziej emocjonujących fragmentów wyścigów żużlowych



TECHLAND

PARCZEW 105, 63-405 SIEROSZEWICE
TEL. (064) 347813, 348890 w.112
(090) 344857

Przeżyjmy to

MEGATRIPAK

Firma MEGAMEDIA znana z wydawania zestawów gier (gdy piszę ten tekst na rynku dostępne jest pięć części Megapaka) uraczyła nas kolejnym „produktem", którym jest „MEGATRIPAK". A oto co zawiera:

THUNDERSCAPE – Gra role-playing. Akcja toczy się w świecie fantasy. Na uwagę zasługuje duża różnorodność scenerii, niemało jest też potworów, które zostały wykonane na Silicon Graphics. To wszystko wzbogaca muzyka i synteza mowy.





U.S.S TICONDEROGA – Strategia-symulacja amerykańskiego krążownika Ticonderoga. Jako dowódca tego właśnie okrętu bierzesz udział w trzech kampaniach: Persian Gulf, Sea of Japan i North Atlantic. Poziom gry podwyższa dźwięk i dobra grafika.

CYCLEMANIA – Jedne z lepszych (a jest ich niewiele) wyścigów motorowych. Bardzo dużym atutem gry są digitalizowane scenerie i bardzo ładnie wykonane animacje motoru i człowieka siedzącego na nim. Niestety jest ich tylko 5. Widok w grze jest podobny do w „Megarace". Jedną z wad jest to, że szybko się nudzi. Mimo tego jest to gra, w którą warto zagrać.



CZY WARTO ?

Uważam, że MEGATRIPAK to ciekawa pozycja. W końcu trzy gry za cenę jednej, a może nawet połowy jednej gry. Jednak poprzednie MEGAPAKI (choćby część 4 opisana w numerze marcowym z 96 roku) są o wiele ciekawsze (dlatego ten między innymi ten zestaw powinien się nazywać MiniTriPak!). Bardzo spodobał mi się pomysł z bonusowym kompaktem – „U.S.S Ticonderoga" for WIN95.

Kupując Megatripaka możemy zaoszczędzić sporo kasy, lecz...wybór należy do Ciebie.

SIMON

Dystrybutor: CD Projekt
Komputer: PC-CD

Mega-lo-Mania

Pewnie wszyscy zagrywając się w „Command & Conquer" czy „Warcrafta II" zapomnieli o jednej z pierwszych gier strategicznych, których akcja toczyła się w czasie rzeczywistym. Ale jest okazja, by sobie przypomnieć. „Mega-lo-Mania" po raz pierwszy została legalnie wydana w Polsce.

Mimo upływu lat gra nie straciła wiele ze swej atrakcyjności. Zadanie jest proste (ono przez lata też się nie zmieniło!) – opanować na każdym z poziomów kilka wysp mając do dyspozycji 100 ludzi. Podopiecznych należy tak podzielić, by byli w stanie stawić czoła przeciwnikom konkurującym o panowanie na każdej z wysp. Podczas walki wynajdujemy nowe rodzaje broni, podnosząc tym samym nasz poziom cywilizacyjny. Kiedy już je wynajdziemy, przystępujemy do ich budowy. Z początku jako materiału wystarczy użyć tego, co uda się zebrać z ziemi: kamieni, drewna, kości. Z czasem musimy budować kopalnie, by stamtąd czerpać surowce.

Gra pełna jest niespodziewanych ataków, zawieranych w ostatniej chwili przymierzy i wysiłków na rzecz szybszego wynajdowania coraz to bardziej śmiercionośnych broni. Grafika, mimo iż najnowsza nie jest, nadal cieszy soczystymi kolorami. Muzykę dla spokoju ducha można wyłączyć (na PC Speakerze), bo w tej wersji jest rozpaczliwa (jak to się ucho przyzwyczaja do luksusu; kiedyś oprawa dźwiękowa wydawała się całkiem udana).

Siadając przy „Mega-lo-Manii" stwierdziłem, iż jest ona na najlepszej drodze, by przeżyć drugą młodość. Dla posiadaczy słabszych maszyn to propozycja nie do odrzucenia.

Sir Haszak

Dystrybutor: MarkSoft
Komputer: PC AT



Syndykat zbrodni

Nie jest to oczywiście specjalna nowość, ale wydanie jej w postaci 3K (Kolekcja Klasyki Komputerowej) to doskonała okazja, by odświeżyć niektórym pamięć. Tym bardziej, że jest to gra z różnych względów zasługująca na owo odświeżenie.

A więc przypomnijmy – „Syndicate" to doskonała, interaktywna strzelanina, z wieloma elementami strategicznymi, a także ekonomicznymi. W wersji podstawowej gracz ma do ukończenia ponad 50 misji, natomiast nakładka o nazwie *„American Revolt"* udostępnia kolejne 21. W sumie zabawę oceniam na wiele tygodni, tym bardziej że autorzy przygotowali kilka misji „nie do przejścia".

Gracz wciela się w mózg i ręce jednego z syndykatów, który podobnie jak inne, chce opanować świat. Do tego celu dochodzi się następującymi drogami: 1. wybijając chłopaków w beretach w innym kolorze; 2. werbując agentów i naukowców; 3. rozwijając najnowsze rodzaje broni i wyposażenia; 4.

Fears

Zamknięty w podziemiach pełnych mutantów musisz znaleźć drogę na zewnątrz. Sam nie wiesz jak trafiłeś do tego miejsca rodem z sennych koszmarów. W każdym razie nie ma na co czekać – czas ruszać w drogę. Kto wie co czai się za następnymi drzwiami. Dwururka i pełny magazynek na pewno okaże się pomocnym dodatkiem...

„Fears" to kolejna, obok „Breathlessa", „Alien Breeda 3D", „Glooma" i „Nemaca" próba przeniesienia na Amigi gier w stylu nieśmiertelnego „Dooma". Może nie tak udana jak wymienione wyżej tytuły, niemniej oferująca graczowi szereg iście nieziemskich emocji. W przeciwieństwie do wielu innych gier doomopodobnych na Amigę, na zwykłej A1200 z pamięcią FAST można pokusić się o uruchomienie tej gry na pełnym ekranie. „Fearsa" miałem okazję oglądać na A1200/030/28 i na CD-32. W pierwszym wypadku konfiguracja wystarcza do całkiem przyjemnej zabawy, w drugim „Fears" chodzi wręcz koszmarnie. Oczywiście można trochę pokombinować z opcjami i usunąć np. podłogi i sufity, tudzież zmniejszyć wymiary okienka. Grafika w „Fearsie" nie należy do rewelacyjnych. Wszystkie kąty są, hmm... proste, panuje tu straszliwa pixeloza, stworki zaś, z którymi walczymy, to przeważnie rożne odmiany kulek (z kolcami z jednym okiem itp.). Może coś dalej się zmienia, ale jak na razie dotarłem do 7 poziomu i żadnych innych potworów od kulistokształtnych nie spotkałem. Inteligencja przeciwników i ich poruszanie się też pozostawia wiele do życzenia.



Oprócz wad „Fears" ma i swoje zalety. Po pierwsze dosyć zawiłe, wielopoziomowe etapy, pełne schodków, wind, drzwi, przełączników i innych bajerów. Nie brak tu także lawy i ukrytych salek. Dzięki temu i mrocznej muzyczce płynącej z głośników gra ma swój specyficzny urok. I nareszcie mamy do czynienia z grą, w której jest mapka! Znacznie ułatwia to orientację w terenie, co nie jest bez znaczenia przy pokaźnych rozmiarach niektórych plansz. Nie zapomniano o charakterystycznym, chybotliwym ruchu, no i oczywiście o kilku rodzajach broni. Jak do tej pory udało mi się znaleźć dwururkę, wielolufowy buzer, miotacz rakiet i... piłę mechaniczną. Ta ostatnia okazuję się bardzo skutecznym narzędziem do walki w zwarciu. Miotacz rakiet byłby idealną bronią, gdyby nie ograniczony zapas amunicji (aż żal tracić naboje). Buzer prezentuje się najlepiej... strzela w takim tempie, że wrogowie giną w momencie pojawienia się na planszy, za to pochłania przy okazji w zawrotnym tempie całą amunicję.

Aha – jest jeszcze działko plazmowe, o którego skuteczności przekonałem się już w wersji demonstracyjnej „Fearsa", a także będący na wyposażeniu każdego komandosa nożyk, który nie dosyć, że wygląda żałośnie, to jest równie skuteczny jak wygląda. Na całą grę składa się 30 poziomów, 12 typów potworów (w tym jeden niewidzialny, ale nie udało mi się go nigdzie zobaczyć – he, he). A na końcu podobnież czeka Profesor Bloodheart, sprawca całego tego zamieszania. Cóż, przejdziemy, zobaczymy.

Najzabawniejsze jest to, że w instrukcji obsługi znajdziemy bardzo obszerny opis dotyczący edytora plansz. Wszystko fajnie, tylko że owego edytora jakoś na kompakcie zabrakło. Za to z niewiadomych przyczyn znajduje się tu kilka intr i wszystkim znane demko „Real". Eh... chyba trzeba będzie tworzyć poziomy edytorem binarnym. Podobną niedoróbką jest brak możliwości łączenia dwóch Amig (także opis w instrukcji!).

Mimo tych ewidentnych braków w „Fearsa" gra się całkiem przyjemnie, szczególnie na nieco szybszych Amigach. Może nie jest to gra klasy „Glooma DeLuxe", czy „Killing Grounds", ale wyżyć się można.

Voyager

Dystrybutor: Eureka hard- & Software, Marksoft
Komputer: CD-32, Amiga AGA CD

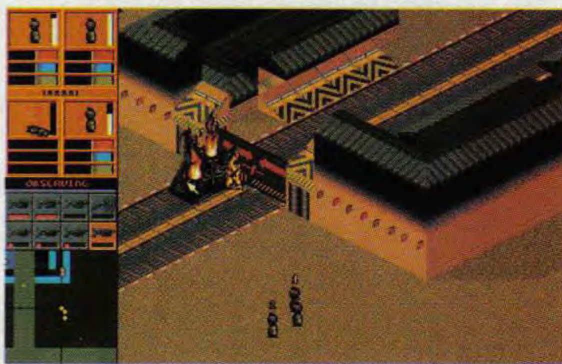
---

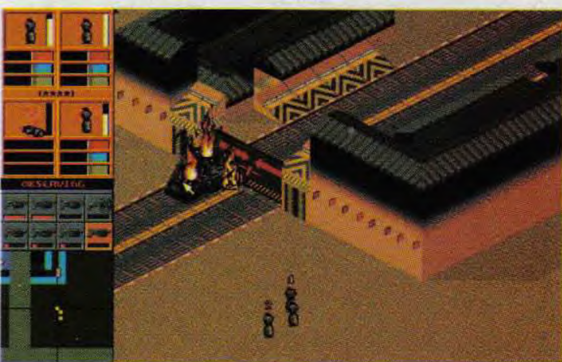
przechodząc każdą misję po kilka (w porywach do kilkunastu) razy; 5. nie rozwalając komputera ze złości.

Jak sami widzicie, gra jest trudna. Do dyspozycji macie 8 agentów, bez żadnych „patentów" i z ograniczonym arsenałem. W miarę postępów i zajmowania coraz większych obszarów świata, do wspólnej kasy napływać będą większe i większe pieniążki. Z nich należy sponsorować tzw. RESEARCH, czyli rozwój szybszych nóżek, mocniejszych rączek, dalej widzących oczek oraz bardziej odpornych klatek piersiowych. Także rozwinąć należy broń laserową, automatyczną i zabaweczki w rodzaju **Gauss Gun** (dobra, bo mocna). Kolejność inwestowania w owe „zabaweczki" jest kluczem do sukcesu.

Po wybraniu czterech „panów", uzbrojeniu ich i zapoznaniu się z celem misji (wbrew pozorom nie zawsze należy wykosić wszystko co się rusza i na drzewo nie ucieka), przystępujemy do wykonania zadania. Najlepiej jest od razu wszystkich zgrupować i włączyć maksymalne poziomy IPA (Adrenalina, Percepcja, Inteligencja). Wprawdzie pozostawanie w takim stanie zbyt długo kończy się „wyczerpaniem baterii", ale rzadko która misja trwa wystarczająco długo. Z reguły kluczowe są pierwsze 2-3 minuty, kiedy atakują nas hordy bereciarzy.

Po zabitych nieprzyjaciołach, którymi są także policjanci, żołnierze, komandosi i „cichociemni", pozostają lekko rozładowana broń i plamy krwi. Tylko tą pierwszą należy podnosić, można z niej korzystać w czasie misji, jeśli nasza broń uległa rozładowaniu, a na koniec opylić na czarnym rynku. Pewnym niebezpieczeństwem są w tym przypadku bomby z opóźnionym zapłonem – lubią sobie eksplodować w czasie przetrząsania „bagaży" zmarłego.





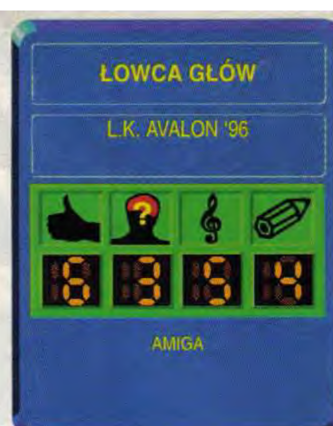
Warto wspomnieć akapicik o grafice i muzyce. Ta pierwsza, jak widzicie, jest *cool* 640x480 mimo zaawansowanego już wielku gry. Muzyka miodna, szczególnie na Sound Blasterze 16, dla którego powstała oddzielna, dodatkowa wersja tego programu. Niestety, nie polecam zabawy bez karty dźwiękowej – nie słychać wtedy ostrzeżeń o zbliżającym się nieprzyjacielu, a ciężko się gra bez tego patentu.

Gra nie jest monotonna ani prosta. Zapewnia zarówno rozczarowania jak i wielką radość. Po prostu grzech w nią nie zagrać, tym bardziej że zarówno cena jak i wymagania sprzętowe zachęcają do kupna.

Luke

Dystrybutor: IPS CG
Komputer: 386DX + 4 MB RAM, CD-ROM
Cena: 48,90 zł





Zawroty?

„Róles chas czendzed" jak mawia Kopalny. No właśnie. Strzelaliśmy już do różnych przebrzydłych stworów na planszach różnych gier, czas trochę postrzelać do ludzi. Rzecz dzieje się na jakiejś planecie zdominowanej przez jaszczury. Jak to w bajkach bywa, zły wpływ czynników mutagennych spowodował pojawienie się niemile widzianego tu gatunku humanoidalnego. Coś z tym trzeba zrobić. Stąd też Klub Przyjaciół Niewinnych Jaszczurek ogłosił sezon polowań na mutanty. Można na tym nieźle zarobić, choć ceny rynkowe głów humanoidów wciąż się zmieniają. Tak więc nasz wzorcowy przedstawiciel jaszczurzego rodu, wyposażony w dwie potężne nogi i róg na środku czoła (he, fajne te jaszczurki; może mutanty?) postanowił oczyścić rodzimą planetę ze zbędnych elementów krajobrazu. Karabin w łapki, plecaczek na plecy i w drogę. A trzeba wiedzieć, że mutacje rozprzestrzeniają się w zawrotnym tempie i oprócz humanoidów nasz bohater spotka na swojej drodze całą masę innych, równie obrzydliwych stworzeń. Na przykład takie rakietoloty. Pojawiają się nie wiadomo skąd i wypatrują najbliższego celu. Albo jaszczurożerne kwiatki. Też paskudztwo. Ale to nie wszystkie niebezpieczeństwa, które nasza jaszczurka napotka na drodze. Są tu jeszcze kolce, ogniska, elektryczne bariery, puszczone samopas piły tarczowe. Czas ruszać, bo nasz stworek już zaczął niecierpliwie przebierać nogami. W polowaniach na ludzi przydatna będzie tarcza, dająca nam chwilową nietykalność, serduszka uzupełniające nasze zdrowie, gwiazdki zapewniające nam przez jakiś czas osłonę, globusy, kryjące w sobie mapę terenu, a także buciki zwiększające szybkość poruszania się. Warto też zapamiętać, w którym miejscu danego etapu umieszczono wyjście. Po zebraniu wszystkich głów trzeba będzie je odszukać. Wcześniej nie ma co tam wchodzić, bo zostaniemy powitani napisem „Jest jeszcze kilka głów do zdobycia.". A kiedy już uzbieramy przeznaczoną na dany etap liczbę głów i uzupełnimy naszą skarbonkę rozrzuconymi tu i ówdzie monetami, czas na wyprawę do sklepiku i sprzedanie naszych zbiorów. No i... następny etap.



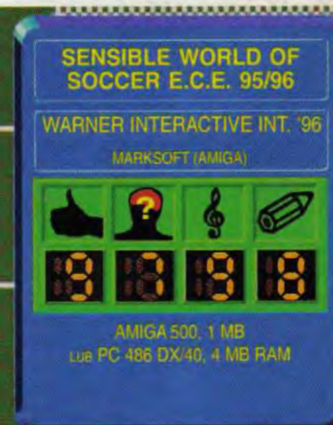


Właściwie „Łowca Głów" to dosyć standardowa zręcznościówka nie wybiegająca poza średniej klasy produkcje tego gatunku. Grafika jest może niezbyt udana, za to sama gra jest dosyć dynamiczna i w gruncie i rzeczy można w nią zagrać.

Voyager

Sensible World Of Soccer European Championship Edition 95/96

Zmagania mistrzów



Jest godzina 23:30. Dziś były dwa mecze. Czesi wygrali z Francuzami w karnych 6:5. Niemcy wygrali z Anglikami w karnych 6:5. Finał Mistrzostw Europy: Niemcy – Czesi.

Każdy wie jak wielkie emocje wzbudza piłka nożna. Dzięki „Sensible Soccer" możemy zmienić się z biernych obserwatorów w gwiazdy piłki nożnej. Możemy zmienić bieg dowolnych mistrzostw. Czyż to nie wspaniałe?

Ostatnimi czasy ukazało się wiele symulatorów piłki nożnej. Ponieważ postacie są małe, widzimy spory kawałek boiska, a co za tym idzie możemyplanować większe akcje.

Do klasyki już należy „Manchester United" i pierwsze części „Sensible" i „Kick Offa". W tym gatunku panuje „FIFA '96". Czemu zatem mamy zajmować się kolejną częścią „Sensible Soccer"? Ponieważ gra się w niego zupełnie inaczej niż w „FIFA Soccer" czy „Actuę". Przede wszystkim „SS" jest bardzo szybki. Akcje rozgrywają się z niewiarygodną wręcz prędkością, czego nie można powiedzieć o innych tego typu grach. Zupełnie inne też jest podejście twórców do gry. Grafika zdecydowanie odbiega od norm wyznaczonych przez wymienione przeze mnie gry. Postacie piłkarzy są bardzo małe i tak w ogóle niewiele przypominają ludzkie postacie, ale przecież nie o to chodzi. „Sensible Soccer" jest piłką, w której na równi liczy się zręczność i planowanie akcji. Ponieważ postacie są małe, widzimy spory kawałek boiska, a co za tym idzie możemyplanować większe akcje.

Jak wygląda mecz w „SS" zapewne większość czytelników wie, więc nie będę się rozpisywał na ten temat (jeśli ktoś nie wie, to niech zerknie na screeny). Zajmijmy się raczej tym z czym, spotykamy się między meczami. Możemy uczestniczyć w grze w ligę, w mistrzostwach, w pucharze, w sezonie którejś ligi bądź pokopać sobie piłkę po przyjacielsku (Friendly Match). Dla bardziej ambitnych graczy dostępna jest opcja Kariera. Tutaj wcielamy się w postać menedżera jednego z zespołów i staramy się doprowadzić ten zespół na TOP. Jeśli już jesteśmy przy zespołach, to warto się przy nich zatrzymać na chwilę, gdyż jest ich szokująco dużo. Mamy do wyboru drużyny klubowe lub reprezentacje. Autorzy starali się utrzymać w miarę aktualne składy i trzeba im przyznać, że nie wyszło im to źle (nawet w przypadku takiego zespołu jak „Siarka Tarnobrzeg"). Jest w czym wybierać.

W tej chwili jestem w posiadaniu wersji „SS" na PC i Amigę. Wersje te nie różnią się zbytnio. W wersji amigowej przede wszystkim nie ma komentatora. Są także małe różnice w grafice, ale są one w sumie bez znaczenia. Jedno jest pewne i w jedną i w drugą wersję gra się świetnie.

Aragorn





Micro Machines 2 Tournament Edition

Wyścigi trochę inaczej

Małe samochodziki wracają aby znowu poszaleć na ekranach naszych komputerów. W tej wersji „Micro Machines" oprócz zwykłego ścigania się będziemy mogli zbudować sobie własny tor lub wygenerować nowy pojazd.

„Micro Machines T.E." to nie są zwykłe wyścigi. Nie kierujemy w nich wielkimi samochodami z potężnymi silnikami ale małymi resorakami, łódkami i innymi tego typu zabawkami. Za tory posłużą nam stoły zastawione jedzeniem, stoły do gry w bilarda, a czasem nawet wanna. Ścigać możemy się na wiele najróżniejszych sposobów: w pojedynkę (tj. z trzema komputerowymi przeciwnikami), jeśli mamy kolegę, dwóch czy nawet trzech, to też nie ma problemu (pod warunkiem, że dysponujemy dwoma joyami i mamy gdzie je podłączyć). Na cztery osoby możemy grać połączeni w drużyny lub przeciwko sobie. Ponadto jest możliwość zorganizowania nawet 16-osobowego turnieju osób (Party Play). Świetna zabawa w większym towarzystwie.

Gdy zdecydujemy się grać samemu będziemy mieli do wyboru jazdę na czas, zwykłą jazdę (czyli pokonywanie po kolei torów jeżdżąc z komputerowymi przeciwnikami) lub „Head to head" (tak jak poprzednio, z tą różnicą, że ścigamy się z jednym przeciwnikiem i możemy wygrać także poprzez zdobycie odpowiedniej liczby punktów; są one przyznawane za wyprzedzenie przeciwnika o długość ekranu). Jeśli gramy na dwie, trzy lub cztery osoby możemy jechać na czas, w jednym, wybranym wyścigu bądź w zawodach. Wybierając opcję Party play przechodzimy przez eliminacje pucharowe, do których na początku staje 16 zawodników.

To była teoria, teraz praktyka. Torów jest dużo i są bardzo fajne. Ścigamy się zazwyczaj nie po otwartym terenie, lecz po krętych trasach, z których zboczenie grozi spadkiem i dużą stratą czasu. Najfajniej jest gdy jedziemy z kolegami wąskim mostem. Oczywiście zasada „fair play" nie obowiązuje – każdy spycha każdego. Mamy także inne atrakcje. Na jednym z torów, gdzie ganiamy się po zlewie jest gąbka, na którą trzeba wjechać i poczekać aż dopłynie ona do drugiego końca zlewu. Dostać się na nią tak, aby nie spaść nie jest najłatwiej, ale prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy na gąbce znajdą się inne samochody.

Czas wspomnieć o edytorze plansz i pojazdów. Chociaż właściwie nie ma o czym mówić. Edytorem możemy budować dowolne trasy, rysować własne pojazdy i dawać im nowe właściwości. Niewątpliwie jest to duży plus dla gry.







Co tu dużo mówić „Micro Machines II Tournament Edition" jest dobrą grą na jedną osobę, a na więcej jest po prostu świetna. Grafika i dźwięki stoją na uczciwym poziomie, nie szokującym, ale i nie złym. Jestem pewien, że „MM II TE" zapewni każdemu choć chwilę dobrej zabawy.

Aragorn



JUDGE DREDD

Sprawiedliwość z karabinem

Niedawno na ekranach naszych kin gościł film fantastyczno-sensacyjny „Judge Dredd" z Sylwestrem Stallone w roli głównej. Jak wiele produkcji filmowych także i ta doczekała się gry na jej podstawie. Nosi ona taki sam tytuł jak film – „Sędzia Dredd".

Gra „Judge Dredd" to zręcznościówka wyprodukowana przez firmę Acclaim. Firma sławna z produkcji hitów w dziedzinie mordobić np. „Mortal Kombat" i „WWF Wrestlemania" przestawia się na gry zręcznościowe, a szczerze mówiąc nie wychodzi jej to za dobrze. Akcja toczy się w świecie przyszłości, gdzie wcielamy się w rolę stróża prawa, tytułowego sędziego Dredda.

W grze operujemy kilkoma przyciskami. Nie jest więc to trudne, a odradzam granie na joyu, ponieważ wtedy gra staje się jeszcze trudniejsza. Dredd posiada kilka specyficznych cech i umiejętności. Mianowicie może biegać, skakać, wspinać się, czołgać oraz zabijać lub aresztować. To ostatnie jest o tyle trudne, że gdy zrobimy to za wolno, to nasza ofiara zwariuje i zacznie nas atakować. W grze mamy dwa typy sterowania Dreddem. Pierwszy został opisany powyżej. Drugi zaś znajduje zastosowanie podczas jazdy na motorze przyszłości.

Grafika w „Judge Dredd" nie jest zachwycająca. Postacie nie są dopracowane, przez co nie widać np. ich twarzy. Ten defekt wyrównuje płynna animacja ruchów. Trzeba naprawdę pochwalić chłopaków z Acclaimu za bardzo ładnie wykonane animacje 3D wszystkich postaci z gry. Można je obejrzeć podchodząc do terminala i wybierając ostatnią opcję. Także muzyka i dźwięk stoją na przyzwoitym poziomie.





„Judge Dredd" to przeciętna gra zręcznościowa. Jeśli miałbym powiedzieć dlaczego w nią zagrać, wskazałbym na mroczną i tajemniczą atmosferę.

SIMON

Mordercza droga

Black Viper

Nie tak daleko w przyszłości dokonaliśmy wreszcie tego do czego cała ludzkość od dawien dawna się szykowała. Wojna nuklearna, która zakończyła się w 2148 roku zmiotła za jednym zamachem z powierzchni ziemi miliony istnień. Ale życie krok po kroku, w zgliszczach dawniej potężnych miast zaczęło się odradzać. I wcale nie genetyczne mutacje były w tym świecie zagrożeniem – największy zamęt wprowadzały gangi trzymające w szachu praktycznie cały świat. Prowadzili je ukryci w podziemnych schronach dyktatorzy. Życie w tych czasach wcale nie było łatwe, rebelie wybuchały jedna za drugą, lecz do czasów Kadama nikt nie był w stanie zgromadzić wystarczającej liczby ludzi i środków do walki z gangami. Ale i Kadam przegrał. Jego pojmanie w 2161 roku załamało całą rebelię. W swoje 25 urodziny syn Kadama, Efrim zasiadł jak codzień przed terminalem. Ku jego zaskoczeniu komputer odszukał w swoich bankach pamięci list od swego ojca. List będący kolejną szansą na wzniecenie rebelii i rozbicie gangów. Charakterystyczny medalion, który Efrim nosił od dziecka, okazał się kluczem do wolności, kluczem otwierającym wrota, za którymi stał „Black Viper".

Dawno nie używane mechanizmy z czeluści podziemnej bazy uwolniły narzędzie zagłady jakiego dawno nikt nie widział, Nowoczesny motocykl obarczony sporym bagażem broni. Czas więc na śmiertelny wyścig na zniszczonych drogach łączących kolejne ogniska rebelii. To już ostatnia szansa.

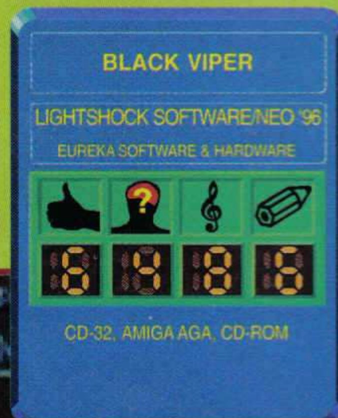
I tak oto wkraczamy w ten zdegenerowany świat, by zaprowadzić w nim ład, oczywiście karabinem. Grę rozpoczyna nieco przydługie intro uzupełnione o kilka znakomitych animacji. I właśnie te animacje poparte wspaniałą muzyką tworzą mroczny klimat gry „Black Viper". Zresztą każdy przejechany etap gry nagradzany jest kolejnym, animowanym fragmentem tej historii. Właściwie gra sama w sobie nie wnosi nic nowego. Z grubsza przypomina bardzo uproszczoną wersję „Lotusa", w której oprócz pedału gazu mamy jeszcze spust karabinu. Cel jest prosty – wyeliminować gangi na szosach nie niszcząc przy tym pojazdów niewinnych ludzi. Ale osiągnięcie tego celu utrudniają nam kolizje, niszczące Black Vipera, a także nieubłaganie płynący czas. W wielu etapach możemy wybrać trasę, jaką pojedziemy. Ale zanim to zrobimy, warto wyłożyć trochę pieniędzy na dobrą radę. Dzięki temu unikniemy wielu problemów. Skoro już przy pieniądzach jestem: nie mniej istotne zakupy to części dla naszego Vipera, takie jak nowe uzbrojenie, naprawa uszkodzeń, a także wszelkiej maści boostery. Etapy, mimo dosyć słabego wykonania, od strony graficznego bawią nas swoją różnorodnością, sprowadzającą się nie tylko do samych tras, ale także misji, które musimy wykonać. Oczywiście nie brak na trasach bonusów, dzięki którym możemy uzyskać dodatkowe przyśpieszenie, czy bardzo potrzebną w tej grze energię.



Choć sama grafika w „Black Viperze" nie szokuje, jednak rekompensuje to w pewnym stopniu znakomita muzyka. „Black Viper" to niezwykle dynamiczna gra. Nasz dwukołowy rumak rozwija wcale niemałe prędkości, przy których zestrzelenie przeciwników, wchodzenie w zakręty z jednoczesnym omijaniem pojazdów okazuje się dosyć trudnym zadaniem, a już na pewno wymagającym sporej zręczności. Każdy z etapów kończymy wizytą w lokalnym sklepie, dzięki czemu możemy nieco ułatwić sobie życie kupując np. nową broń (wierzcie mi, że bez tego się nie obejdzie), zaś na początku etapu musimy wybrać trasę, którą pójdziemy do najbliższego miasta, a także melodię towarzyszącą naszym zmaganiom.

Warto powiedzieć jedno: mimo sporych braków technicznych (po znakomitych animacjach i obejrzeniu samej gry ma się pewien niedosyt) gra się w to nieźle, a decyduje o tym zręczność i szybkość.

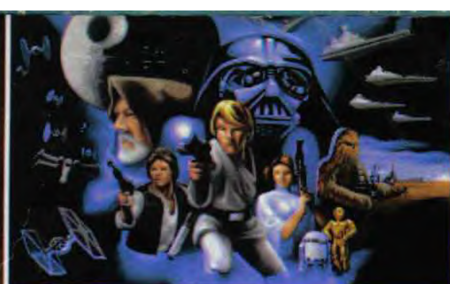
Voyager





STAR WARS









Firma Lucasarts wydaje ostatnio małe gierki. Pamiętacie „Indiana Jones Desktop Adventures"? Teraz przyszła pora na „Star Wars". To ciekawa zmiana biorąc pod uwagę, że wszyscy wydają teraz gry „multimedialne", które wprawdzie zajmują kilka kompaktów, ale za to często są mało grywalne.

„Star Wars" jest konwersją z konsoli Super Nintendo, na której istnieje już od ponad roku pod odrobinę zmienionym tytułem – „Super Star Wars". Przedstawia ona pierwszy epizod z trylogii, która zajmuje jedno z czołowych miejsc w klasyce filmowej i stała się produktem wręcz kultowym. Bo któż nie oglądał przygód dzielnego Luka Skywalkera i jego przyjaciół, dwóch robotów R2-D2 oraz C3PO?

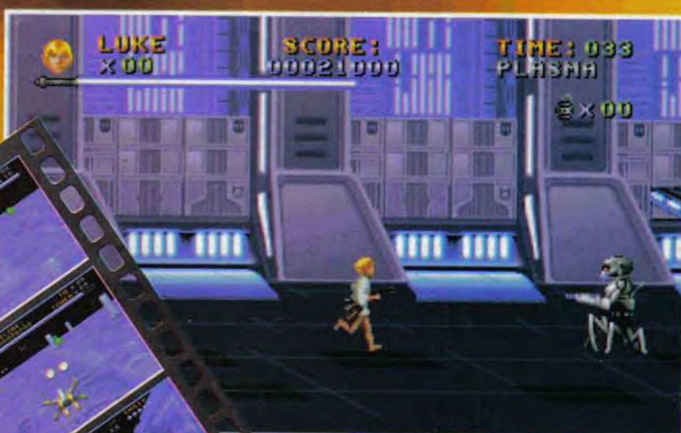
Wydaje się, że nie ma takiej osoby. Dlatego właśnie uważam, że powinniście zwrócić uwagę na ten malutki, ale jakże wciągający produkt. „Star Wars" jest czymś pomiędzy platformówką, a zręcznościówką – na Nintendo większość gier robionych na podstawie filmów wygląda mniej więcej w ten sposób. Poziomy są dość złożone i różnorodne, chociaż zauważa się tutaj pewne rozbieżności z filmem. Ot choćby na pierwszym poziomie. Czy przypominacie sobie, aby Luke kiedykolwiek walczył na pustyni z czymś co przypominało wielki pomarszczony walec z odrastającym czymś, co przypominało długi, poskręcany makaron (Simon troszkę się tu czepia, ale gdyby sztywno trzymać się oryginału, to byłoby o kilka planszy mniej, poza tym do czegoś w końcu trzeba strzelać. Ciekawe że epizod z eksterminacją sandcrawlera jawów jakoś mu nie przeszkadza, a przecież w filmie Luke i C3PO przyjechali do niego, gdy już było po wszystkim – czytaj po zabawie szturmowców Imperium)?

Sterowanie głównym bohaterem, którym jest Luke, a w późniejszych planszach do wyboru także Chewbacca i Han Solo odbywa się oprócz podstawowych kierunków za pomocą czterech klawiszy o specyficznych funkcjach np. skakania, strzelania, odpalania bomby itp. Gra składa się z różnego rodzaju poziomów. W „Star Wars" będziemy biegać i strzelać do wszystkiego, co się rusza (jest to najlepsza taktyka) oraz latać zarówno poduszkowcem jak i X-Wingiem).

Teraz należało by się przyjrzeć technicznej stronie gry. Grafika stoi na przeciętnym poziomie. Wyświetlana jest w standardowym trybie VGA. Po każdym skończonym etapie pokazuje się rysunek i krótki tekst. Wprawdzie bez problemów zgadujemy kto znajduje się na rysunkach, ale twarze bohaterów są czasami dziwnie zniekształcone. Muzyka jest identyczna z filmową z tą tylko różnicą, że tamta miała lepszą jakość. Czegóż się zresztą spodziewać po adlibie? Nad tymi szczegółami firmie Lucas Arts nie chciało się popracować, a szkoda. Bo gdyby grafika była w SVGA i poprawiono by muzykę, to gra naprawdę byłaby świetna (moim zdaniem i tak jest – Badjoy).

AD ASTRA, AD INFINITUM!







„Gwiezdne Wojny" to średniej jakości mała gierka. Może grafika i dźwięk nie rzuca na kolana, ale jednak program coś w sobie ma. Dowodem na to jest reakcja moja i Badjoya po jej odpaleniu. Na początku trochę żeśmy narzekali, ale potem trudno było nas (czyt. mnie) oderwać od komputera. Nawet Sir Haszak zajęty swoją pracą (he, he) co jakiś czas zerkał na monitor.

„Star Wars" jest drugą z kolei „małą" grą wydaną przez Lucasarts. Sami zadecydujcie czy takie małe gierki nie są bardziej grywalne niż „multimedialne" produkcje. A teraz...

Niech moc będzie z Wami!

SIMON & Co.





WORLD RALLY FEVER



WORLD RALLY FEVER

OCEAN/ TEAM 17

MIRAGE

8	7	6	8

PC 486, CD-ROM, 8 MB RAM

Manga na kółkach

Kiedy zobaczyłem reklamę gry „World Rally Fever", moje nieliczne szare komórki zaczęły wytężoną pracę, a problem był nielichy: co wspólnego może mieć gra wyścigowa z mangą? Na szczęście już w kilka dni po ukazaniu się reklamy gra dotarła do redakcji, więc od razu chwyciłem ją w swoje łapy, by czym prędzej rozwiązać dręczący mnie dylemat.

Moje obawy, że program będzie miał z mangą niewiele wspólnego wydawały się z początku uzasadnione. Tylko w intrze i przy wyborze kierowcy widać było mangową grafikę... reszta to po prostu wyścigi. Jednak gdy trochę pograłem w gierkę, słuchając wspaniałej, przypominającej seriale „Anime" muzyki, ku swemu zaskoczeniu stwierdziłem, że gra ma o wiele bardziej mangowy klimat niż mi się na początku zdawało. Zajmijmy się jednak samą grą.

„World Rally Fever" to gra, w której bierzemy udział w wyścigach mało u nas znanych samochodzików buggy. Śmieszne to to maszynki (z wyglądu przypominające trochę Volkswagena garbusa w wersji cabrio), które potrafią znakomicie poruszać się po nierównych trasach i przeskakiwać nieliche wyboje (oj przydałoby się coś takiego do jazdy po polskich drogach).

Zanim jednak zaczniemy jazdę trzeba wybrać swego kierowcę spośród ośmiu. Każdy ma swój własny styl jazdy i odpowiednio podrasowany samochodzik. Oznacza to, że jedni charakteryzują się dobrym przyśpieszeniem, acz słabą sterownością, inni jeżdżą szybko jak piorun, ale słabo trzymają się toru, jeszcze inni przyśpieszają powoli, za to jak się rozkręcą... W każdym razie każdy z kierowców ma jakieś wady i zalety, na szczęście tak dobrane, żeby gracz niezależnie od wybranego kierowcy miał takie same szanse na skończenie gry. Na pewno jednak każdy znajdzie swego faworyta, który będzie mu najbardziej odpowiadał (zgadnijcie kto jest moim).

Gdy już wybierzemy zawodnika, pora wybrać poziom trudności. Jest ich aż cztery, z których każdy składa się z czterech etapów. Jednak ostatni z poziomów trudności będzie można wybrać dopiero, gdy skończymy grę na wszystkich łatwiejszych. Od wyboru poziomu zależne jest to po jakich trasach i w jakich krajach będziemy jeździć. A trzeba przyznać, że wszystkie są niezwykle piękne i zrobione z dużą starannością o szczegóły. Szczególnie zaś wspaniałe są ostatnie trasy na każdym z poziomów trudności. Trasy oddają klimat kraju, w którym się rozgrywają. We Francji na przykład drogi pełne są owiec, które stanowią dodatkowe przeszkody, a w Japonii przez krzyżujące się z trasą ulice przejeżdżają wielkie ciężarówki zagradzające w ostatniej chwili drogę, w Stanach jeździ się zaś po niedokończonych autostradach lub preriach Arizony. Jadąc można podziwiać piękne krajobrazy (ale kto, do [cenzura], ma na to czas?).

W morderczym biegu do mety nie jesteśmy skazani tylko na umiejętności prowadzenia samochodu. W drodze do zwycięstwa mogą nam pomóc różne dodatki, które można zebrać przejeżdżając pod specjalnymi transparentami. Są to bomby, którymi można rzucać w jadących przed nami, skrzynie, a nawet całe ich rzędy, które można wyrzucić za siebie tarasując drogę jadącym za nami. Przydatne będą działające przez pewien czas dopalacze, albo osłony pozwalające zderzać się bezkarnie z przeciwnikami i pomniejszymi przeszkodami.

Ciekawe jest, że na samym początku wyścigu wszyscy przeciwnicy mają dużo większe przyśpieszenie od nas. Na początku bardzo mnie to denerwowało potem jednak stwierdziłem, że nie jest to wcale takie głupie, bo dzięki temu, że mamy kogo doganiać, gra nie jest ani przez chwilę nudna.

O możliwościach engine graficznego świadczą zamieszczone obok screeny. Grafika jest generowana niezwykle ładnie i szczegółowo: przechyły na zakrętach, kurz spod opon, itd, itp. Na dodatek nawet na niezbyt szybkich komputerach wszystko odbywa się nadzwyczaj płynnie. Pisząc płynnie naprawdę mam to na myśli! Generowane jest kilkadziesiąt klatek na sekundę, co najmniej 30! Odnosi się wrażenie jakby grało się w jakieś dobre wyścigi z Saturna lub Playstation.

Wszystko to okraszone wręcz rewelacyjną towarzyszącą grze muzyką powoduje, że gra się naprawdę świetnie, czując styl szalonych mangowych filmów, swąd spalonej gumy (a nie to spalił się zasilacz do Amigi) i wszędobylski kurz wyrzucany z pod rozpędzonych kół (to, chyba za głośno nastawiłem muzykę i tynk sypie mi się z sufitu). Kurczowo trzymając się klawiatury, by nie wypaść z przeskakującego kolejną prze... ...szkodę bolidu żegna Was

NadMANGAnian



